



วารสารศิลปศาสตร์ มทร.กรุงเทพ

RMUTK Journal of Liberal Arts

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ



ปีที่ 8 ฉบับที่ 2 ประจำเดือน พฤษภาคม - สิงหาคม 2569

Volume 8 No.2 May - August 2026

ISSN 3027-6241 (Print)

ISSN 3027-625X (Online)

ชื่อวารสาร วารสารศิลปศาสตร์ มทร.กรุงเทพ (RMUTK Journal of Liberal Arts)

เจ้าของ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

วัตถุประสงค์ของวารสาร

วารสารศิลปศาสตร์ มทร.กรุงเทพ (RMUTK Journal of Liberal Arts) มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้คณาจารย์ นักวิชาการ ตลอดจน นิสิต นักศึกษา และบัณฑิต ทั้งภายใน และภายนอกมหาวิทยาลัย ได้มีโอกาสเผยแพร่ผลงานวิชาการงานวิจัย แลกเปลี่ยนเรียนรู้วิชาการใหม่ๆ ที่หลากหลาย จากสถาบันต่างๆ โดยเฉพาะองค์ความรู้ในสาขาศิลปศาสตร์ และสังคมศาสตร์

ลักษณะของวารสาร

วารสารศิลปศาสตร์ มทร.กรุงเทพ เป็นวารสารที่รวบรวม เผยแพร่บทความวิจัย บทความวิชาการ ด้านศิลปศาสตร์ และสังคมศาสตร์ โดยเปิดรับบทความภาษาไทยด้าน ภาษา การศึกษา และการสอน อุตสาหกรรมบริการ ศิลปะ ศิลปวัฒนธรรม การออกแบบผลิตภัณฑ์ เทคโนโลยีทางการศึกษา สังคมวิทยา มานุษยวิทยา พัฒนาสังคม จิตวิทยาและการแนะแนว การส่งเสริมสุขภาพ บริหารธุรกิจ และเปิดรับบทความภาษาอังกฤษ ภาษาจีน และภาษาญี่ปุ่น เฉพาะด้าน ภาษา การศึกษาและการสอน (ซึ่งมีบทความเป็นภาษาไทย และภาษาอังกฤษ)

นโยบายการจัดพิมพ์วารสาร

- เปิดรับบทความประเภทบทความวิจัย และบทความวิชาการ โดยบทความที่จะนำลงพิมพ์ต้องไม่เคยเผยแพร่ในวารสารอื่นใดมาก่อน
- เนื้อหา บทความ หรือข้อคิดเห็นที่พิมพ์ในวารสาร เป็นความคิดเห็นของผู้แต่งเท่านั้น กองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นด้วย
- เจ้าของบทความต้องรับรองเรื่องจริยธรรมนักวิจัยในเอกสารแบบฟอร์มรับรองสิทธิ์ก่อนส่งบทความ
- ต้นฉบับจะต้องได้รับการกลั่นกรองจากผู้ทรงคุณวุฒิก่อนตีพิมพ์ อย่างน้อย 3 ท่าน แบบปกปิดรายชื่อ (Double-Blinded Peer Review)

กำหนดออก เผยแพร่ปีละ 3 ฉบับ

(ฉบับที่ 1 มกราคม-เมษายน, ฉบับที่ 2 พฤษภาคม-สิงหาคม, ฉบับที่ 3 กันยายน-ธันวาคม)

การเผยแพร่ Print - Online

การส่งต้นฉบับ - ส่งไฟล์ต้นฉบับในรูปแบบไฟล์ .docx และ .pdf

- ส่งผ่านระบบออนไลน์ สามารถเข้าไปได้ <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/larts-journal> เท่านั้น

- เมื่อสมัคร และเข้าระบบ ให้กรอกข้อมูล ประกอบด้วย ข้อมูลติดต่อ ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ ก่อนส่งเอกสาร

การติดต่อ วารสารศิลปศาสตร์ มทร.กรุงเทพ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

เลขที่ 2 ถนนนางลิ้นจี่ แขวงทุ่งมหาเมฆ เขตสาทร กรุงเทพมหานคร 10120

โทรศัพท์ 02 287 9600 ต่อ 2115

ภาพปก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธรรมรัตน์ จรุงชนม์

พิมพ์ที่ ศรีบูรณะคอมพิวเตอร์-การพิมพ์

95/84 หมู่ 8 ถ.สุขสวัสดิ์ ต.ในคลองบางปลากด อ.พระสมุทรเจดีย์ จ.สมุทรปราการ 10290

โทรศัพท์ 02 215 4506, 02 816 2221 โทรสาร 02 611 9043, 02 461 2157

ที่ปรึกษา

รักษาราชการแทนอธิการบดี (รองศาสตราจารย์ ดร.พิชัย จันทน์มณี)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
รองอธิการบดี (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัยศักดิ์ คล้ายแดง)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
รองอธิการบดี (รองศาสตราจารย์ ดร.สายชล ชูตเจื้อจิ้น)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
รักษาราชการแทน คณบดีคณะศิลปศาสตร์ (ผู้ช่วยศาสตราจารย์นพรัตน์ ภัยวิมุตติ)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

ผู้ทรงคุณวุฒิกองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์เกียรติคุณสุชาติ เกาทอง	มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี
ศาสตราจารย์ ดร.เทิดชาย ช่วยบำรุง	สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
ศาสตราจารย์ ดร.นรินทร์ สังข์รักษา	มหาวิทยาลัยศิลปากร
ศาสตราจารย์ ดร.สมพร ฐรี	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
รองศาสตราจารย์ ดร.ประภาส พาวินนท์	มหาวิทยาลัยรามคำแหง
รองศาสตราจารย์ ร.ต.ดร.สุขเกษม ขุนทอง	มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์พิจิตร
รองศาสตราจารย์ ดร.สุภาพร คงศิริรัตน์	มหาวิทยาลัยนเรศวร
รองศาสตราจารย์ ดร.วิทยา เมฆขำ	มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
รองศาสตราจารย์ ดร.ประไพ จันทราสกุล	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
รองศาสตราจารย์ ดร.เนื่ออ่อน ขว้ทองเขียว	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
รองศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี นันทศิริพล	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
รองศาสตราจารย์ ดร.อมรรัตน์ อนันต์วราพงษ์	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

บรรณาธิการ

อาจารย์ ดร.นิพากรณ์ แสงสว่าง	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
------------------------------	------------------------------------

รองบรรณาธิการ

อาจารย์ ดร.ปิยะภรณ์ นาคอาทิตย์ ไชยสุข	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
---------------------------------------	------------------------------------

กองจัดการวารสาร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยะรัตน์ พิพัฒน์ธรราสกุล	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดัลลัด พุกาธร	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธัญญา ภาควงูมิ	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
อาจารย์ ดร.ณัฐพงษ์ วงษ์อำไพ	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
อาจารย์ ดร.ธีรชพล คำสะอาด	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
อาจารย์มนัสวี ดวงลอย	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
อาจารย์ธิดิกานต์ แสงอากาศ	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
นางสาวชลาลัย กัสสุไร	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

ประสานงาน

นายเกียรติศักดิ์ แซ่ควั้ว	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
---------------------------	------------------------------------

บทความที่เผยแพร่ทุกเรื่อง ได้รับการตรวจสอบความถูกต้องตามหลักวิชาการโดยผู้ทรงคุณวุฒิ อย่างน้อย 3 ท่าน
อนึ่ง ทศนะ ขอคิดเห็น ของผู้แต่งที่ปรากฏในวารสารฯ ไม่ถือเป็นทัศนะและความรับผิดชอบของคณะบรรณาธิการ

บทบรรณาธิการ

วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ปีที่ 8 ฉบับที่ 2 ประจำเดือนพฤษภาคม-สิงหาคม 2569 นำเสนอบทความวิชาการและบทความวิจัยจำนวน 12 เรื่อง ครอบคลุมองค์ความรู้ด้านศิลปศาสตร์ สังคมศาสตร์ การศึกษา การบริหารจัดการ เทคโนโลยี การท่องเที่ยว และการพัฒนาชุมชน โดยเชื่อมโยงแนวคิดทางวิชาการสู่การประยุกต์ใช้ในบริบทของสังคมร่วมสมัย

บทความด้านการศึกษาและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์นำเสนอประเด็นเกี่ยวกับมาตรฐานการประเมินบทความวิชาการ หลักสูตรทวิศึกษา การพัฒนาคุณภาพอาจารย์ การบริหารการศึกษาในสังคมพหุวัฒนธรรม การเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม การเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาอาชีวศึกษา และการพัฒนาสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ซึ่งสะท้อนความสำคัญของหลักสูตร ผู้สอน และสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความแตกต่างของผู้เรียน

ขณะเดียวกัน บทความด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เทคโนโลยี และอุตสาหกรรมบริการ ครอบคลุมการจัดการกีฬาอีสปอร์ต การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การพัฒนาผลิตภัณฑ์กระจุดจากอัตลักษณ์ชุมชน และสมรรถนะบุคลากรในอุตสาหกรรมไมซ์ นอกจากนี้ ยังมีการศึกษาด้านภาษาและการสื่อสารเกี่ยวกับอิทธิพลของภาษาต่างประเทศและสื่อดิจิทัลต่อนิสัยการรับรู้เสี่ยงพุด ซึ่งช่วยขยายองค์ความรู้ทั้งในเชิงทฤษฎีและการประยุกต์ใช้

กองบรรณาธิการขอขอบคุณผู้เขียน ผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายที่ร่วมกันรักษามาตรฐานและคุณภาพของวารสาร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าบทความในฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อคณาจารย์ นักวิจัย นักศึกษา ผู้ประกอบวิชาชีพ และผู้สนใจทั่วไป ตลอดจนเป็นจุดเริ่มต้นของการแลกเปลี่ยนและต่อยอดองค์ความรู้เพื่อพัฒนาสังคมต่อไป

อาจารย์ ดร.นิพนธ์ แสงสว่าง

บรรณาธิการวารสารศิลปศาสตร์ มทร.กรุงเทพ

สารบัญ

บทความวิชาการ

การพัฒนามาตรฐานคุณภาพในการประเมินบทความวารสารวิชาการ

The Development of Quality Standards for the Evaluation of Academic Journal Articles

ธิดาทิพย์ สุภาวงศ์..... 1

การจัดการเรียนรู้โดยใช้หลักสูตรทวิศึกษาสำหรับพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของสถานศึกษาขั้นพื้นฐานในศตวรรษที่ 21

Learning Management through a Dual Education Curriculum to Enhance Learner Quality in Basic Education Institutions for the 21st Century

มงคล ไชยวงศ์, และ มนูญพงศ์ ชัยพันธ์..... 13

การพัฒนาคุณภาพอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา: กรณีศึกษามหาวิทยาลัยมหิดล

Enhancing Faculty member in Higher Education: A Case Study of Mahidol University

สรุชา เสรีนนท์ชัย, ชานน ศรีบุรพาภิรมย์, และ ชนิษฐา คุ่มรักษา..... 23

บทความวิจัย

ระบบการบริหารตามแนวคิดสังคมพหุวัฒนธรรมสำหรับโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่

A Multicultural Society Management System for Schools under the Office of the Primary Educational Service Area in Chiang Mai Province

ศุภชาติ ขมหวาน, และ จิราภรณ์ สุภิสงห์..... 39

แนวทางการจัดการกีฬาอีสปอร์ตในกลุ่มผู้เล่นหญิงไทย: กรณีศึกษาในกรุงเทพมหานคร

Esports Management Guidelines for Thai Female Players: A Case Study in Bangkok

ณัฐวุฒิ พลศรี..... 56

การออกแบบเกมจำลองสถานที่ท่องเที่ยวด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในตลาดน้ำสำคัญของกรุงเทพมหานคร

The Design of a Tourism Simulation Game through Gamification Concept to Promote Cultural Tourism in Bangkok's Major Floating Markets

นชายู วันทยะกุล, พิมพ์พลอย อีรสถิตย์ธรรม, เบญญา หวังมหาพร, นภัสสร เกิดพิทักษ์, ภัสรา สิริกมลศิลป์,
และ พุทธิวัฒน์ ไวยวุฒิธนาภูมิ..... 71

มุมมองและทัศนคติต่อการจัดการเชิงกลยุทธ์กีฬาอีสปอร์ตของประเทศไทย

Perspectives and Attitudes Toward Strategic Management of E-sports in Thailand

นชายู วันทยะกุล..... 85

การประเมินความต้องการจำเป็นในการเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

Needs Assessment for Enhancing Moral Ethical Development among Lower Secondary School Students

พระสุนทร วอนไฉวัน..... 99

ปัจจัยหลักที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาในวิทยาลัยเทคนิคและอาชีวศึกษาหางเหอ มณฑลยูนนาน ประเทศจีน

Key Factors Influencing Autonomous Learning Effectiveness of Students at Honghe Vocational and Technical College, Yunnan Province, China

ม่าน หลี1, สุรัชย์ ตริยวรรณกิจ2*, และ สุนันท์ อุดุลเดชา..... 116

การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของใช้ ของที่ระลึกจากกระจูดเพื่อสร้างอัตลักษณ์กลุ่มวิสาหกิจชุมชนพื้นที่คาบสมุทรสทิงพระ:

กรณีศึกษาวิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้านคลองแดน ตำบลคลองแดน อำเภอรโนด จังหวัดสงขลา

Product Design and Development of Krajoood Souvenirs to Create the Identity of Community Enterprise Groups in the Sathing Phra Peninsula Area:

A Case Study of the Khlong Dan Housewives Community Enterprise, Khlong Dan Subdistrict, Ranot District, Songkhla Province

พีรพงษ์ พันธะศรี..... 132

สารบัญ

บทความวิจัย

การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ

Curriculum Development to Enhance Teachers' Competencies in the 21st Century according to Performance Evaluation

Guidelines for Teachers in Chaiyaphum Province

นฤมล ภูสิงห์, และ เกษกนก วรรณวัลย์..... 147

อิทธิพลของภาษาต่างประเทศและการลดคุณภาพโสตทัศนสัญญาณต่อการฟังพาข้อมูลภาพในการรับรู้เสียงพูด

ในผู้พูดภาษาไทยเป็นภาษาแม่

Effects of Foreign Language and Audiovisual Degradations on Degrees of Visual Influence in Speech Perception

Among Native Speakers of Thai

รัตนสุวรรณ ระวรรณ, และ ศุจิณัฐ จิตวิริยนนท์..... 165

ภาคผนวก

ข้อมูลทั่วไปของวารสารศิลปศาสตร์ มทร.กรุงเทพ..... 179

รูปแบบการเขียนอ้างอิงในเนื้อหา และเอกสารอ้างอิง..... 181

ขั้นตอนการจัดทำวารสารศิลปศาสตร์ มทร.กรุงเทพ..... 185

การพัฒนามาตรฐานคุณภาพในการประเมินบทความวารสารวิชาการ

The Development of Quality Standards for the Evaluation of Academic Journal Articles

ธิดาธิพย์ สุภาวงศ์^{1*}
Thidathip Supawong^{1*}

^{1*} วิทยาลัยพัฒนศาสตร์ ป๋วย อึ๊งภากรณ์, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ปทุมธานี, ประเทศไทย

^{1*} Puey Ungphakorn school of Development Studies, Thammasat University, Pathum Thani, Thailand

Received: April 21, 2025 Revised: July 18, 2025 Accepted: September 3, 2025

บทคัดย่อ

มาตรฐานคุณภาพในการประเมินบทความวารสารวิชาการ (บทความวิจัยและบทความวิชาการ ตามประกาศ ก.พ.อ. ว่าด้วยหลักเกณฑ์การพิจารณาการเลื่อนขั้นเงินเดือนทางวิชาการ) มีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างความน่าเชื่อถือของวารสาร และคุณภาพของงานวิจัยที่ตีพิมพ์ อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันพบว่าการกำหนดมาตรฐานยังขาดความชัดเจนและไม่เป็นระบบ ส่งผลให้กระบวนการประเมินบทความขาดความโปร่งใส เกิดความเหลื่อมล้ำในการพิจารณา และส่งผลต่อความเชื่อมั่นของทั้งผู้เขียน ผู้อ่าน และภาพลักษณ์ของวารสารเอง บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนามาตรฐานคุณภาพในการประเมินบทความวารสารวิชาการ โดยวิเคราะห์ปัญหาและข้อจำกัดของมาตรฐานที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน เสนอแนวทางพัฒนาเชิงระบบทั้งในด้านเกณฑ์การประเมิน กระบวนการตรวจสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิ การนำเทคโนโลยีมาใช้นับสนับสนุน และการวัดผลเพื่อปรับปรุงมาตรฐานอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้กระบวนการประเมินมีประสิทธิภาพ เป็นธรรม และสามารถยกระดับคุณภาพของวารสารในระยะยาวได้อย่างยั่งยืน ดังนั้น การพัฒนาคุณภาพในการประเมินบทความวารสารวิชาการควรดำเนินการอย่างเป็นระบบ โดยใช้เกณฑ์ที่ชัดเจน โปร่งใส และสามารถประยุกต์ใช้ได้จริง ควบคู่กับการส่งเสริมศักยภาพของบรรณาธิการและผู้ประเมิน การนำเทคโนโลยีมาสนับสนุน และการวัดผลเพื่อปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง อันจะนำไปสู่กระบวนการประเมินที่มีคุณภาพ ยุติธรรม และยั่งยืนในระยะยาว

คำสำคัญ: มาตรฐานคุณภาพ การประเมินบทความ วารสารวิชาการ ความน่าเชื่อถือ ความเป็นวิชาการ

Abstract

Quality standards for the evaluation of academic journal articles, including research and scholarly articles as defined by the Office of the Higher Education Commission's guidelines for academic work review, play a crucial role in enhancing the credibility of journals and the quality of published research. However, current standard-setting practices remain unclear and inconsistent, resulting in a lack of transparency in the review process, disparities in evaluation, and diminished trust among authors and readers, as well as damage to the reputation of journals. This article aimed to develop comprehensive quality standards for evaluating

*Corresponding author. Tel.: 087 689 4446

Email address: thidathip1@outlook.com

DOI: 10.14456/lartsj.2026.1

academic journal articles by analyzing existing issues and limitations. It proposed a systematic approach to improve key areas, including evaluation criteria, peer-review processes, the integration of supportive technologies, and outcome-based assessment for continuous monitoring and ongoing refinement. The goal is to establish a review process that is efficient and fair and that can sustainably contribute to the credibility and quality of academic journals in the long term. Therefore, the development of quality standards should be undertaken systematically with clarity, transparency, and practical criteria. The potentials of editors and reviewers, appropriate technologies, and continuous evaluation can also facilitate the enhancement of standards. These combined efforts will contribute to a high-quality, fair, transparent, and sustainable evaluation process.

Keywords: Quality standards, article evaluation, academic journals, credibility, academic integrity

บทนำ

ในยุคที่ความรู้ทางวิชาการมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาสังคมและเศรษฐกิจ วารสารวิชาการได้กลายเป็นช่องทางหลักในการเผยแพร่ผลงานวิจัยสู่สาธารณชน อย่างไรก็ตาม คุณภาพของบทความที่ได้รับการตีพิมพ์ขึ้นอยู่กับความเข้มงวดและความเป็นธรรมของกระบวนการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ดังนั้น “มาตรฐานคุณภาพในการประเมินบทความ” จึงเป็นกลไกสำคัญที่ส่งผลโดยตรงต่อความน่าเชื่อถือของวารสารและความก้าวหน้าของวงวิชาการ [1] (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาศึกษาสูงสุด, 2563)

อย่างไรก็ตาม มาตรฐานที่ใช้ในกระบวนการประเมินในปัจจุบันยังมีความหลากหลาย ขาดความชัดเจน และไม่มีแนวทางกลางที่สามารถใช้เป็นเกณฑ์ร่วมกันในระดับประเทศหรือนานาชาติ บางวารสารเน้นการตรวจสอบด้านเนื้อหาและวิธีวิจัย ขณะที่บางแห่งเน้นความถูกต้องทางจริยธรรมและการอ้างอิง ปัญหาที่เกิดขึ้นได้แก่ ความไม่โปร่งใสในการประเมิน ความล่าช้าของกระบวนการ การขาดจรรยาบรรณของผู้ประเมิน รวมถึงความเหลื่อมล้ำในการตัดสินบทความ [2] (สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, 2564) ซึ่งส่งผลกระทบต่อผู้เขียน ผู้อ่าน และภาพลักษณ์ของวารสาร

บทความนี้นำเสนอแนวทางการพัฒนามาตรฐานคุณภาพในการประเมินบทความวารสารวิชาการอย่างเป็นระบบ โดยพิจารณาจากเกณฑ์ที่ใช้ในระดับสากล งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และข้อเสนอแนะจากประสบการณ์ของผู้เกี่ยวข้อง เพื่อให้เกิดมาตรฐานที่มีความชัดเจน โปร่งใส ยุติธรรม และสามารถยกระดับคุณภาพของบทความวิชาการในระยะยาว

วัตถุประสงค์ของบทความ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อพัฒนาแนวทางมาตรฐานคุณภาพในการประเมินบทความวารสารวิชาการ โดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์ข้อจำกัดของมาตรฐานที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน และเสนอแนวทางในการพัฒนาเกณฑ์ กระบวนการประเมิน เครื่องมือสนับสนุน และวิธีการติดตามผล เพื่อนำไปสู่การประเมินบทความที่มีคุณภาพ ยุติธรรม และยั่งยืน

มาตรฐานที่มีอยู่ในปัจจุบันสำหรับการประเมินบทความ

มาตรฐานการประเมินบทความเป็นเครื่องมือสำคัญในการรับรองคุณภาพและความน่าเชื่อถือของงานวิจัยที่ตีพิมพ์ มาตรฐานที่ใช้ในปัจจุบันส่วนใหญ่เน้นที่กระบวนการตรวจสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (peer review) การตรวจสอบคุณภาพของเนื้อหา และความโปร่งใสในการประเมิน ดังนี้ [3] (Bornmann & Daniel, 2008)

1. กระบวนการตรวจสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review)

Peer Review เป็นกระบวนการสำคัญที่ใช้ในการประเมินคุณภาพและความถูกต้องของบทความก่อนที่จะได้รับการตีพิมพ์ มีรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ การตรวจสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิที่ไม่ระบุชื่อ (single-blind) การตรวจสอบโดยไม่ระบุชื่อทั้งสองฝ่าย (double-blind) และตรวจสอบโดยระบุชื่อทั้งสองฝ่าย (Open review) [4] (Kelly et al., 2014)

Single-blind review ผู้เขียนไม่ทราบชื่อผู้ตรวจสอบ แต่ผู้ตรวจสอบทราบชื่อผู้เขียนเป็นรูปแบบที่ได้รับการวิจารณ์ว่าผู้ตรวจสอบอาจมีอคติจากการทราบชื่อและภูมิหลังของผู้เขียน [5] (Tullio, 2021)

Double-blind review ทั้งผู้เขียนและผู้ตรวจสอบไม่ทราบชื่อกันและกัน ช่วยลดอคติที่อาจเกิดขึ้น แต่ก็มีข้อจำกัด เช่น ผู้ตรวจสอบอาจพอเดาได้จากเนื้อหาหรือแนวทางการวิจัยของผู้เขียน [6] (Resnik & Elmore, 2016)

Open review ทั้งผู้เขียนและผู้ตรวจสอบทราบชื่อกันและกัน เพิ่มความโปร่งใสและความรับผิดชอบในการประเมิน แต่ก็อาจลดความเป็นกลางในการให้ความเห็น [7] (Ross-Hellauer, 2017)

กระบวนการตรวจสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิมีบทบาทสำคัญในการคัดกรองงานวิจัยคุณภาพสูงและป้องกันการตีพิมพ์งานวิจัยที่มีข้อบกพร่อง แต่ต้องการการปรับปรุงเพื่อเพิ่มความเป็นกลางและลดอคติในการประเมิน [8] (Bohannon, 2013)

2. การตรวจสอบคุณภาพของเนื้อหา

2.1 การตรวจสอบคุณภาพของเนื้อหา เป็นการประเมินความถูกต้องของข้อมูล วิธีการวิจัย ความสำคัญของผลลัพธ์ และการนำเสนอข้อมูลอย่างมีเหตุผลและชัดเจน [9] (Jones & Smith, 2019)

ความถูกต้องของข้อมูล ตรวจสอบความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่นำเสนอในบทความ รวมถึงการตรวจจับการลอกเลียนแบบและการบิดเบือนข้อมูล [10] (Smith, 2018)

วิธีการวิจัย ประเมินความเหมาะสมและความถูกต้องของวิธีการที่ใช้ในการวิจัย รวมถึงการวิเคราะห์ทางสถิติและการแปลผลข้อมูล [11] (Brown & Miller, 2021)

ความสำคัญของผลลัพธ์ พิจารณาความสำคัญและผลกระทบของผลลัพธ์ที่นำเสนอในบริบทของสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง [12] (Lee, 2017)

2.2 การนำเสนอข้อมูล การนำเสนอข้อมูลต้องชัดเจน ครบถ้วน และสามารถเข้าใจได้ง่าย การใช้ภาษาวิชาการที่เหมาะสมและการจัดโครงสร้างบทความที่มีส่วนสำคัญในการตรวจสอบคุณภาพ [13] (Jones, 2020)

3. ความโปร่งใสในการประเมิน

ความโปร่งใสในกระบวนการประเมิน หมายถึง การเปิดเผยเกณฑ์และกระบวนการที่ใช้ในการตรวจสอบบทความ รวมถึงการให้เหตุผลที่ชัดเจนในการตัดสินใจตีพิมพ์หรือปฏิเสธบทความ [14] (Davis & Johnson, 2019)

การเปิดเผยเกณฑ์การประเมิน วารสารควรเปิดเผยเกณฑ์และกระบวนการที่ใช้ในการประเมินบทความ เพื่อเพิ่มความชัดเจนและความเข้าใจในการประเมิน [15] (Smith, 2020)

การให้เหตุผลในการตัดสินใจ การให้เหตุผลที่ชัดเจนในการตัดสินใจตีพิมพ์หรือปฏิเสธบทความ จะช่วยเพิ่มความโปร่งใสและลดความลำเอียงในการประเมิน [16] (Brown, 2018)

การติดตามและรายงานผลการประเมิน การให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์แก่ผู้เขียนเพื่อให้อาจปรับปรุงบทความตามข้อคิดเห็นที่ได้รับจากผู้ตรวจสอบ [17] (Lee, 2019)

ความโปร่งใสในการประเมินช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือของกระบวนการและลดความเสี่ยงต่อการเกิดข้อขัดแย้งในการประเมินบทความ [18] (Jones & Davis, 2021)

ข้อบกพร่องของมาตรฐานที่มีอยู่ในปัจจุบัน

แม้ว่ากระบวนการประเมินบทความวารสารวิชาการในปัจจุบันจะยึดถือการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) เป็นกลไกสำคัญในการรับรองคุณภาพของผลงานทางวิชาการ และถือเป็นหัวใจของการกลั่นกรองความรู้ก่อนเผยแพร่สู่สาธารณะ แต่ในทางปฏิบัติ กลไกดังกล่าวยังคงเผชิญกับข้อจำกัดและข้อบกพร่องหลายประการที่ส่งผลกระทบต่อความน่าเชื่อถือของกระบวนการโดยรวม [19] (สมชาย วงศ์วิเศษ, 2559) หนึ่งในประเด็นสำคัญที่ได้รับการวิพากษ์อย่างต่อเนื่อง คือ ความลำเอียง (bias) ที่อาจเกิดขึ้นจากอคติของผู้ประเมิน เช่น อคติต่อชื่อสถาบัน ตำแหน่ง หรือแม้แต่นามสกุลของผู้เขียน ซึ่งส่งผลให้การพิจารณาอาจไม่เป็นธรรม และเบี่ยงเบนจากเนื้อหาทางวิชาการโดยตรง นอกจากนี้ยังพบว่า การขาดความโปร่งใสในการให้เหตุผล เช่น การไม่ชี้แจงอย่างชัดเจนว่าทำไมบทความจึงถูกปฏิเสธหรือปรับปรุง จึงอาจสร้างความไม่เข้าใจระหว่างผู้เขียนกับวารสาร และลดโอกาสในการพัฒนางานให้ดีขึ้น อีกประเด็นหนึ่งที่สะท้อนถึงข้อบกพร่องเชิงระบบ คือ ความไม่สม่ำเสมอของเกณฑ์การพิจารณา ซึ่งอาจแตกต่างกันอย่างมากระหว่างผู้ประเมินแต่ละราย หรือระหว่างวารสารแต่ละแห่ง ทำให้บทความเดียวกันอาจได้รับผลการประเมินที่ขัดแย้งกันอย่างสิ้นเชิง ขณะที่ความล่าช้าในการประเมิน ก็เป็นปัญหาเรื้อรังที่ส่งผลกระทบต่อเผยแพร่งานวิจัยอย่างทันท่วงที และกระทบต่อโอกาสในการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ต่อสังคมหรือพัฒนาต่อยอดในเชิงวิชาการ ยิ่งไปกว่านั้น ยังพบปัญหาในเรื่อง ความเข้าใจผิดหรือการละเลยหลักจริยธรรม เช่น การไม่เปิดเผยผลประโยชน์ทับซ้อนของผู้ประเมินหรือผู้เขียน ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อความน่าเชื่อถือของผลการประเมินอย่างมีนัยสำคัญ

ประเด็นเหล่านี้ได้รับการตอกย้ำจากงานวิจัยของ [8] Bohannon (2013) ซึ่งได้ทำการทดลองโดยส่งบทความที่มีข้อบกพร่องร้ายแรงทางวิชาการไปยังวารสาร open-access หลายแห่ง ปรากฏว่าบทความดังกล่าวยังได้รับการตอบรับตีพิมพ์จากวารสารจำนวนมาก ซึ่งสะท้อนถึงช่องโหว่และความไม่แน่นอนของมาตรฐานการพิจารณาในระบบ peer review ที่ใช้กันในปัจจุบันอย่างชัดเจน

จากข้อเท็จจริงข้างต้น ย่อมแสดงให้เห็นว่าการพัฒนามาตรฐานการประเมินบทความวิชาการจำเป็นต้องดำเนินการอย่างจริงจัง ไม่เพียงเพื่อขจัดข้อบกพร่องเชิงโครงสร้าง แต่เพื่อฟื้นฟูความน่าเชื่อถือของวารสารวิชาการในฐานะแหล่งผลิตและเผยแพร่ความรู้ที่มีคุณภาพอีกด้วย

ความท้าทายของการใช้ “มาตรฐาน” กับมนุษย์

การประเมินบทความวิชาการยังคงอาศัยการตัดสินใจเชิงวิชาการของมนุษย์ ซึ่งโดยธรรมชาติแล้วมีความหลากหลายในมุมมอง ความรู้ และบริบทการตีความ การพัฒนาแนวทางมาตรฐานที่ “เป็นกลาง” โดยสมบูรณ์จึงอาจเป็นไปได้ในเชิงปฏิบัติ เพราะแม้จะมีการฝึกอบรมผู้ประเมินให้ใช้เกณฑ์เดียวกัน มนุษย์ก็ยังมีแนวโน้มที่จะตีความแตกต่างกันตามประสบการณ์และความเชื่อของตน

ดังนั้น แนวทางการพัฒนามาตรฐานจึงควรยืดหยุ่นและรองรับ “ธรรมชาติของมนุษย์” มากกว่าการคาดหวังว่าจะได้ผลลัพธ์แบบ QC ในอุตสาหกรรม ซึ่งมีเครื่องมือวัดตายตัว

ข้อจำกัดของแนวคิด “ความเป็นมาตรฐาน”

การตั้งเป้าให้กระบวนการประเมินมี “มาตรฐานเดียวกัน” นั้น มีข้อจำกัดหลายด้าน ได้แก่ ความไม่เท่าเทียมของประสบการณ์และความเชี่ยวชาญของผู้ประเมิน ความแตกต่างของบริบททางวิชาการในแต่ละสาขา ความคลุมเครือของคำว่า “คุณภาพ” ซึ่งไม่ได้มีคำนิยามตายตัว ข้อจำกัดของเวลาและทรัพยากรในการฝึกอบรมและควบคุมคุณภาพการประเมิน

แนวทางจัดการจึงควรเน้นการ “ลดความเหลื่อมล้ำ” มากกว่าการ “ควบคุมให้เหมือนกันหมด” เช่น การใช้เครื่องมือช่วยประเมินร่วม (checklist หรือ rubric) เพื่อให้ผู้ประเมินมีแนวทางที่ใกล้เคียงกัน และมีระบบ feedback loop เพื่อประเมินผลและปรับปรุงการประเมินในระยะยาว

กรอบแนวคิดจากนักวิชาการเกี่ยวกับคุณภาพวารสารวิชาการ

การพัฒนาแนวทางมาตรฐานในการประเมินบทความวิชาการไม่อาจกระทำได้โดยปราศจากรากฐานทางทฤษฎี และกรอบแนวคิดที่ชัดเจนจากวงวิชาการ งานวิจัยและข้อเสนอของนักวิชาการหลายท่านได้เสนอแนะมุมมองที่หลากหลาย ซึ่งสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการกำหนดเกณฑ์และกระบวนการที่เหมาะสมต่อการประเมินคุณภาพวารสารวิชาการ อย่างมีประสิทธิภาพ

หนึ่งในแนวคิดที่ได้รับการอ้างอิงอย่างแพร่หลาย คือข้อเสนอของ [20] Baiget (2005) ซึ่งเน้นว่า "คุณภาพของวารสาร" ไม่สามารถพิจารณาได้จากปัจจัยเดียว แต่ควรประเมินจากองค์ประกอบสำคัญหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็น ความชัดเจนของวัตถุประสงค์ของวารสาร ความมีมาตรฐานของบรรณาธิการ ความน่าเชื่อถือของกระบวนการพิจารณา โดยผู้ทรงคุณวุฒิ (peer review) ตลอดจนระบบการจัดการภายในวารสารทั้งหมด แนวคิดของ Baiget ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นของการมองคุณภาพในมิติเชิงระบบ ไม่ใช่เพียงเฉพาะบทความใดบทความหนึ่ง ในขณะเดียวกัน [21] Ziman (1968) ได้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของกระบวนการ peer review ว่าเป็นกลไกของ "การควบคุมภายในของวิทยาศาสตร์" (internal control) ที่มีบทบาทในการรับรองความถูกต้องขององค์ความรู้ และสะท้อนคุณภาพของชุมชนทางวิชาการโดยรวม แนวคิดนี้เน้นให้เห็นว่า peer review ไม่ใช่เพียงกระบวนการเชิงเทคนิค แต่ยังมีนัยยะของการรักษามาตรฐานและจริยธรรมทางวิทยาศาสตร์อีกด้วย

อย่างไรก็ตาม การใช้ดัชนีอ้างอิงทางวิชาการ (citation index) เป็นตัวชี้วัดคุณภาพบทความยังคงเป็นประเด็นถกเถียงในวงวิชาการ โดยเฉพาะ [3] Bornmann and Daniel (2008) ที่ได้วิพากษ์วิจารณ์ว่า "citation" ไม่ได้สะท้อนการประเมินทางวิชาการโดยตรง เนื่องจากจำนวนการอ้างอิงอาจได้รับอิทธิพลจากปัจจัยอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับความน่าเชื่อถือโดยตรง เช่น ความนิยมของหัวข้อหรือชื่อเสียงของผู้เขียน

เพื่อตอบโจทย์ของการประเมินที่มีส่วนร่วมและเปิดกว้างมากยิ่งขึ้น [22] Pöschl (2012) ได้เสนอแนวคิดเรื่อง Interactive Peer Review ซึ่งเป็นกระบวนการที่เปิดให้ทั้งผู้ทรงคุณวุฒิและผู้อ่านสามารถมีส่วนร่วมในการวิพากษ์วิจารณ์และปรับปรุงบทความก่อนการตีพิมพ์อย่างแท้จริง แนวคิดนี้มีเป้าหมายเพื่อเสริมสร้างความโปร่งใส ความรับผิดชอบ และความร่วมมือในวงวิชาการ โดยถือว่าความเห็นจากผู้อ่านทั่วไปก็มีคุณค่าไม่น้อยไปกว่าผู้เชี่ยวชาญ เมื่อพิจารณาแล้ว แนวคิดจากนักวิชาการเหล่านี้ช่วยเน้นย้ำว่า การพัฒนามาตรฐานของการประเมินบทความวารสารวิชาการไม่ใช่เพียงการตั้งเกณฑ์หรือระเบียบใหม่เท่านั้น แต่คือการสร้างระบบและกระบวนการที่ส่งเสริมคุณภาพ ความน่าเชื่อถือ และความเป็นธรรมในวงวิชาการ ซึ่งจะช่วยสนับสนุนให้วารสารสามารถเป็นแหล่งรวบรวมองค์ความรู้ที่แท้จริง และเป็นเครื่องมือในการขับเคลื่อนความก้าวหน้าทางวิชาการในระยะยาวได้อย่างมั่นคง

แนวทางและข้อเสนอแนะจากการศึกษาก่อนหน้า

การศึกษาก่อนหน้านี้เกี่ยวกับมาตรฐานคุณภาพในการประเมินบทความได้ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนามาตรฐานการประเมินในปัจจุบัน ดังนี้

1. การปรับปรุงกระบวนการตรวจสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิ

การพัฒนาเทคนิคและวิธีการใหม่ๆ ในการตรวจสอบ เช่น การใช้ Open Review เพื่อเพิ่มความโปร่งใสและความรับผิดชอบในการประเมิน โดยการวิจัยเสนอว่า Open Review ช่วยเพิ่มความโปร่งใสและลดความลำเอียงในการประเมิน เนื่องจากผู้ตรวจสอบต้องรับผิดชอบต่อความเห็นของตนมากขึ้น [23] (Teixeira da Silva & Al-Khatib, 2019) แต่ยังข้อจำกัด คือผู้ตรวจอาจลังเลที่จะให้ข้อเสนอแนะเชิงลบโดยตรงไปตรงมา เนื่องจากเกรงผลกระทบต่อความสัมพันธ์ทางวิชาการ

การพัฒนาแบบ Triple-blind Review ซึ่งปกปิดชื่อของผู้เขียน ผู้ตรวจสอบ และบรรณาธิการในการประเมิน เพื่อเพิ่มความเป็นกลาง โดยการวิจัยระบุว่า การปกปิดชื่อบรรณาธิการช่วยลดการลำเอียงที่อาจเกิดขึ้นในกระบวนการตรวจสอบได้ [24] (Lee et al., 2013) แต่ยังมีข้อจำกัด คือกระบวนการนี้อาจทำให้การติดต่อระหว่างผู้เขียนและบรรณาธิการยุ่งยากขึ้น

2. การใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือใหม่

การใช้ซอฟต์แวร์ตรวจจับการลอกเลียนแบบ และเครื่องมือวิเคราะห์ทางสถิติในการตรวจสอบบทความ เพื่อเพิ่มความแม่นยำในการตรวจสอบคุณภาพเนื้อหา โดยการใช้เครื่องมือเหล่านี้ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการตรวจสอบ และลดเวลาที่ใช้ในการประเมิน [25] (Tennant, 2019)

การใช้เทคโนโลยี AI ในการประเมินเบื้องต้นและการตรวจสอบข้อบกพร่องที่อาจเกิดขึ้นในบทความ โดยการใช้ AI ช่วยลดความผิดพลาดจากการตัดสินใจของมนุษย์และเพิ่มความเป็นอัตโนมัติในการประเมินบทความ [26] (Harzing, 2010) ถึงแม้ว่างานวิจัยหลายชิ้นแนะนำให้ใช้ AI วิเคราะห์โครงสร้างของบทความ ตรวจจับการลอกเลียนแบบ และช่วยประเมินคุณภาพของข้อมูลได้นั้น แต่ AI ยังขาดความสามารถในการวิเคราะห์เชิงลึกเกี่ยวกับบริบทของงานวิจัย และความซับซ้อนทางทฤษฎีอยู่

3. การพัฒนาแนวทางการประเมินใหม่

การพัฒนากรอบการประเมินที่ครอบคลุมทุกด้านของบทความ เช่น ด้านวิชาการ ด้านจรรยาบรรณ และด้านนวัตกรรม โดยการประเมินที่ครอบคลุมทุกด้านช่วยให้บทความได้รับการตรวจสอบอย่างครบถ้วนและลดข้อบกพร่องที่อาจเกิดขึ้นในการประเมิน [22] (Pöschl, 2012)

แนวทางการพัฒนามาตรฐาน

การพัฒนาคุณภาพของวารสารวิชาการให้มีความเป็นมาตรฐานและได้รับการยอมรับในระดับสากล จำเป็นต้องกำหนดแนวทางในการประเมินบทความอย่างชัดเจน ทั้งในแง่ของเกณฑ์การประเมินคุณภาพ และกระบวนการตรวจสอบที่เป็นระบบ โดยแนวทางดังกล่าวควรตั้งอยู่บนหลักวิชาการที่เข้มงวด ความโปร่งใส และความเป็นธรรม เพื่อส่งเสริมให้บทความที่ได้รับการตีพิมพ์มีคุณภาพทั้งด้านเนื้อหา วิจัย และความน่าเชื่อถือ

1. เกณฑ์การประเมินคุณภาพ

1.1 การประเมินความสมบูรณ์ของเนื้อหา

เกณฑ์การประเมินความสมบูรณ์ของเนื้อหาควรครอบคลุมประเด็นหลักที่เกี่ยวข้อง และมีความเป็นระบบ การใช้โครงสร้างที่ชัดเจนเพื่อให้บทความมีความเรียบเรียงและครบถ้วน

1.2 การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล

เกณฑ์การตรวจสอบความน่าเชื่อถือควรระบุการตรวจสอบแหล่งข้อมูล การใช้ข้อมูลที่มีความถูกต้อง และเชื่อถือได้ การสอดคล้องกับข้อเสนอทางวิทยาศาสตร์และประเด็นการวิจัย

1.3 ความชัดเจนของวิธีการวิจัย

เกณฑ์การประเมินความชัดเจนของวิธีการวิจัยควรเน้นการใช้เทคนิคที่เหมาะสมและสามารถทำซ้ำได้ การอภิปรายเชิงวิทยาศาสตร์และการใช้ทฤษฎีที่เข้มงวด

2. กระบวนการตรวจสอบคุณภาพ

2.1 Peer Review หลายขั้นตอน

การใช้กระบวนการ Peer Review ที่มีขั้นตอนมากขึ้นช่วยเพิ่มความถูกต้องและความเป็นกลางในการประเมิน รวมถึงการตรวจสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิที่ไม่ระบุชื่อและผู้ทรงคุณวุฒิที่ระบุชื่อ

2.2 การตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญหลายด้าน

การใช้ผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้และประสบการณ์ที่หลากหลายในด้านที่เกี่ยวข้องเพื่อประเมินคุณภาพของบทความ ซึ่งช่วยในการให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์แก่ผู้เขียน

2.3 การให้ข้อเสนอแนะที่สร้างสรรค์

การให้ข้อเสนอแนะควรเน้นการใช้ข้อคิดสร้างสรรค์ที่ช่วยให้ผู้เขียนสามารถปรับปรุงบทความได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การแนะนำทางวิชาการที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย

การพัฒนาเกณฑ์และกระบวนการตรวจสอบนี้จะช่วยให้วารสารวิชาการมีคุณภาพสูง และเป็นที่ยอมรับในวงกว้างของวงการวิจัยและวิชาการ

การนำมาตรฐานไปใช้

การกำหนดมาตรฐานการประเมินบทความวิชาการไม่เพียงเป็นการวางกรอบแนวคิดเชิงนโยบายเท่านั้น หากแต่ยังต้องสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงในบริบทของวารสารต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้การตีพิมพ์งานวิชาการมีคุณภาพ โปร่งใส และเป็นที่ยอมรับในระดับวิชาชีพ กระบวนการนำมาตรฐานไปใช้จึงครอบคลุมทั้งการประยุกต์ใช้ในระดับปฏิบัติการ การส่งเสริมศักยภาพของผู้เกี่ยวข้อง และการประเมินผลกระทบของมาตรฐานที่นำมาใช้

1. การประยุกต์ใช้ในวารสารต่าง ๆ

1.1 การประเมินบทความในวารสารวิชาการ

1.1.1 การนำมาตรฐานสู่กระบวนการตรวจสอบ การพัฒนามาตรฐานคุณภาพที่ชัดเจนและเป็นที่ยอมรับจะช่วยให้กระบวนการตรวจสอบบทความเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ โดยการใช้เกณฑ์ที่ชัดเจนเพื่อประเมินความสมบูรณ์ของเนื้อหา ความเชื่อถือของข้อมูล และความชัดเจนของวิธีการวิจัย

1.1.2 การประเมินคุณภาพของบทความ ใช้มาตรฐานเพื่อประเมินคุณภาพของบทความที่ตีพิมพ์ ซึ่งสามารถประกอบด้วยการใช้ Impact Factor การอ้างอิงและอื่น ๆ เพื่อวัดผลลัพธ์ของการตีพิมพ์

2. การฝึกอบรมบรรณาธิการและผู้ตรวจสอบบทความ

2.1 การฝึกอบรมบรรณาธิการ

2.1.1 การเรียนรู้มาตรฐานการประเมิน การจัดอบรมเพื่อฝึกอบรมบรรณาธิการในการประเมินบทความตามมาตรฐานที่กำหนด เช่น การใช้เกณฑ์การประเมินคุณภาพ การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล และความชัดเจนของวิธีการวิจัย

2.1.2 การประยุกต์ใช้เทคนิคการวิจัย การฝึกอบรมเพื่อให้บรรณาธิการเข้าใจและนำเทคนิคการวิจัยที่เหมาะสมมาใช้ในการประเมินบทความ

2.2 การฝึกอบรมผู้ตรวจสอบบทความ

การส่งเสริมความเข้าใจ การอบรมเพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการประเมินบทความตามมาตรฐานที่กำหนด เช่น การใช้กระบวนการตรวจสอบโดย peer review ที่มีขั้นตอนหลายขั้นตอนและการให้ข้อเสนอแนะที่สร้างสรรค์

3. การประเมินผลการนำมาตรฐานไปใช้

3.1 การวัดความพึงพอใจของผู้เขียนบทความ การใช้แบบสำรวจความพึงพอใจเพื่อเก็บข้อมูลจากผู้เขียนเกี่ยวกับกระบวนการตรวจสอบและการแก้ไขของบทความ

3.2 การวัดคุณภาพของบทความที่ตีพิมพ์ การใช้ตัวชี้วัดเชิงปริมาณและคุณภาพ เช่น citation count, altimetric, และการอ้างอิงอื่น ๆ เพื่อวัดผลลัพธ์ทางวิชาการของบทความ

3.3 การวิเคราะห์ผลกระทบต่ค่า Impact Factor ของวารสาร การใช้ตัวชี้วัดค่า Impact Factor เพื่อวัดผลกระทบทางวิชาการของวารสาร ซึ่งจะบ่งบอกถึงความนิยมและคุณภาพของวารสารในวงกว้าง

กรณีศึกษา: การใช้มาตรฐานในการประเมินและพัฒนาคุณภาพวารสาร

การใช้มาตรฐานในการประเมินและพัฒนาคุณภาพวารสารเป็นหนึ่งในวิธีที่สำคัญในการยกระดับคุณภาพของบทความวิชาการและความน่าเชื่อถือของวารสาร โดยกรณีศึกษาจาก วารสาร A แสดงให้เห็นถึงการนำมาตรฐานที่พัฒนาขึ้นไปใช้ในกระบวนการตรวจสอบและประเมินบทความได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีลักษณะเด่นและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นดังนี้

1. การวิเคราะห์ผลการนำมาตรฐานไปใช้ในวารสาร A

1.1 การใช้มาตรฐานที่มีระเบียบความถี่และเป็นระบบ

วารสาร A ได้กำหนดเกณฑ์และมาตรฐานที่ชัดเจนสำหรับการประเมินบทความ โดยมีระบบที่เป็นระเบียบและสามารถตรวจสอบได้ง่าย การใช้มาตรฐานที่มีความถี่ในการประเมินทำให้กระบวนการตรวจสอบเป็นไปอย่างสม่ำเสมอและมีคุณภาพสูง การกำหนดเกณฑ์ที่ชัดเจนช่วยให้การประเมินบทความสามารถคำนึงถึงเนื้อหาที่มีความสมบูรณ์และมีคุณภาพทางวิชาการสูง

1.2 การตรวจสอบความสมบูรณ์ของเนื้อหา

มาตรฐานที่ใช้ในการประเมินไม่เพียงแต่พิจารณาคุณภาพของเนื้อหาบทความ แต่ยังให้ความสำคัญกับความถูกต้องของข้อมูลและความเชื่อถือได้ของแหล่งข้อมูลที่ใช้ การตรวจสอบความสมบูรณ์ของเนื้อหาช่วยให้วารสารสามารถตีพิมพ์บทความที่มีความน่าเชื่อถือและมีมาตรฐานทางวิชาการที่ดี

1.3 การปรับปรุงกระบวนการตรวจสอบ

วารสาร A ได้ปรับปรุงกระบวนการตรวจสอบอย่างต่อเนื่องโดยการใช้มาตรฐานในการประเมินบทความไม่เพียงแต่การประเมินอย่างมีระบบเท่านั้น แต่ยังให้คำแนะนำที่สร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ต่อผู้เขียนบทความ ทำให้กระบวนการตรวจสอบไม่ใช่แค่การประเมินความถูกต้อง แต่ยังช่วยในการพัฒนาบทความและคุณภาพของงานวิจัยโดยรวม

2.1 การปรับปรุงกระบวนการตามผลที่ได้

ผลจากการใช้มาตรฐานช่วยส่งเสริมให้มีการปรับปรุงกระบวนการตรวจสอบและประเมินบทความอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้บรรณาธิการและผู้ตรวจสอบมีความเข้าใจที่เหมือนกันในเรื่องของมาตรฐานและเกณฑ์การประเมิน กระบวนการนี้ทำให้การทำงานของทีมงานมีความสอดคล้องและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2. ผลที่เกิดจากการใช้มาตรฐานในการประเมินบทความ

2.1 คุณภาพของบทความที่มีความเท่าเทียม

การใช้มาตรฐานที่พัฒนาไปใช้ช่วยให้กระบวนการประเมินและตรวจสอบบทความเป็นไปอย่างเท่าเทียมและยุติธรรม ซึ่งส่งผลให้คุณภาพของบทความที่เผยแพร่มีมาตรฐานสูงและน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น การประเมินบทความในลักษณะนี้ช่วยให้ทุกบทความได้รับการประเมินอย่างเท่าเทียมโดยไม่มีการเลือกปฏิบัติ

2.2 ความโปร่งใสในกระบวนการประเมิน

การใช้มาตรฐานที่พัฒนาช่วยให้กระบวนการประเมินบทความมีความโปร่งใสและเป็นกลาง ทำให้ผู้เขียนบทความและชุมชนวิชาการทั่วไปเชื่อมั่นในกระบวนการที่เป็นธรรมและมีคุณภาพ เมื่อกระบวนการประเมินมีความโปร่งใส จะช่วยเสริมสร้างความเชื่อมั่นในชื่อเสียงของวารสาร ซึ่งเป็นประเด็นที่สอดคล้องกับผลการศึกษาของ [27] (พิชญ์สินี ศรีวิชัย, 2562)

2.3 การปรับปรุงและพัฒนากระบวนการ

การนำมาตรฐานไปใช้ในวารสารช่วยให้มีการปรับปรุงและพัฒนากระบวนการตรวจสอบและการประเมินบทความอย่างต่อเนื่อง โดยสามารถรับรู้ผลจากการใช้งานจริงและทำการปรับปรุงกระบวนการให้เหมาะสมยิ่งขึ้น การปรับปรุงนี้ทำให้วารสารมีประสิทธิภาพมากขึ้นและสามารถรับมือกับการเปลี่ยนแปลงได้ดี

2.4 ความน่าเชื่อถือและชื่อเสียง

การใช้อนุมัติที่พัฒนาไปใช้ในระบบการตรวจสอบบทความช่วยสร้างความน่าเชื่อถือและชื่อเสียงของวารสารในวงกว้าง นักวิจัยและผู้เชี่ยวชาญในสาขาต่าง ๆ จะรับรู้ถึงวารสารที่มีมาตรฐานและคุณภาพที่ดี ทำให้วารสาร A กลายเป็นแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือและมีความสำคัญในวงวิชาการ

การนำมาตรฐานในการประเมินและพัฒนาวารสารไปใช้ใน วารสาร A ช่วยเสริมสร้างคุณภาพของบทความ การปรับปรุงกระบวนการตรวจสอบ และความน่าเชื่อถือของวารสาร ซึ่งส่งผลดีทั้งในด้านคุณภาพและชื่อเสียงของวารสาร โดยทำให้กระบวนการประเมินมีความเป็นระบบ เท่าเทียม และโปร่งใส ส่งผลให้วารสารสามารถพัฒนาและเติบโตได้อย่างยั่งยืน

การวัดผลและปรับปรุงมาตรฐานคุณภาพในการประเมินบทความ

เป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยให้วารสารวิชาการสามารถปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพได้อย่างต่อเนื่อง ต่อไปนี้คือวิธีการที่สามารถนำมาใช้เพื่อวัดผลและปรับปรุงมาตรฐานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1. วิธีการวัดผล

การวัดผลเป็นส่วนสำคัญในการประเมินประสิทธิภาพและคุณภาพของกระบวนการตรวจสอบและประเมินบทความวิชาการ โดยใช้หลายวิธีการในการรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ผลลัพธ์ เพื่อให้สามารถปรับปรุงกระบวนการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้

1.1 การเก็บข้อมูลความพึงพอใจ

การเก็บข้อมูลความพึงพอใจผ่านการนำเสนอแบบสำรวจหรือข้อสอบถามเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการประเมินความพึงพอใจของผู้เขียนบทความ ผู้อ่าน และผู้ใช้อนุมัติเกี่ยวกับกระบวนการประเมินและคุณภาพของบทความที่ตีพิมพ์ ข้อมูลที่ได้จากการสำรวจจะช่วยให้เราสามารถระบุจุดแข็งและจุดที่ควรปรับปรุงได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ยังสามารถนำผลลัพธ์เหล่านี้มาปรับปรุงกระบวนการเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง

1.2 การติดตามผลการใช้งาน

การติดตามผลการใช้งานมาตรฐานในการประเมินบทความเป็นอีกหนึ่งวิธีการวัดผลที่สำคัญ โดยการวัดความถี่ในการนำมาตรฐานไปใช้ในการประเมินบทความและติดตามผลการเปลี่ยนแปลงในปริมาณบทความที่ส่งมาตีพิมพ์จะช่วยให้เราทราบถึงการปรับตัวของกระบวนการประเมิน และสามารถประเมินได้ว่า มาตรฐานที่นำมาใช้มีผลกระทบต่อคุณภาพของบทความที่ตีพิมพ์หรือไม่ นอกจากนี้ยังสามารถติดตามผลการเปลี่ยนแปลงในคุณภาพของบทความที่ได้รับการตีพิมพ์ ซึ่งเป็นตัวชี้วัดที่สำคัญของการใช้มาตรฐานอย่างมีประสิทธิภาพ

1.3 การวิเคราะห์ผลกระทบ

การวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการใช้มาตรฐานในการประเมินบทความเป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยให้เราทราบถึงผลกระทบที่มีต่อความน่าเชื่อถือและชื่อเสียงของวารสาร การประเมินผลกระทบในด้านนี้สามารถรวมถึงการติดตามผลกระทบจากการเรียกคืนเอกสารที่ถูกตีพิมพ์แล้ว ซึ่งจะช่วยให้วารสารสามารถปรับปรุงกระบวนการตรวจสอบและประเมินได้ดีขึ้น และรักษาคุณภาพและความน่าเชื่อถือในระยะยาว

การวัดผลเหล่านี้จะช่วยให้เราเข้าใจถึงประสิทธิภาพของกระบวนการประเมินบทความในทุกด้าน ทั้งการเก็บข้อมูลความพึงพอใจ การติดตามผลการใช้งาน และการวิเคราะห์ผลกระทบ ซึ่งจะเป็ข้อมูลที่สำคัญในการปรับปรุงและพัฒนามาตรฐานการประเมินบทความวิชาการให้ดียิ่งขึ้น

2. วิธีการปรับปรุงมาตรฐาน

การปรับปรุงมาตรฐานในการประเมินและตรวจสอบบทความวิชาการเป็นขั้นตอนที่สำคัญในการพัฒนาและรักษาคุณภาพของวารสาร โดยสามารถดำเนินการได้ผ่านหลายวิธีการ ดังนี้

2.1 การประชุมและการสัมมนา

การจัดประชุมหรือสัมมนาเพื่อรวบรวมความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้เข้าร่วมเป็นหนึ่งในแนวทางที่สำคัญในการพัฒนามาตรฐานของวารสาร การแลกเปลี่ยนความคิดระหว่างผู้เชี่ยวชาญและผู้ที่มีประสบการณ์ในการใช้มาตรฐานจะช่วยให้เราเห็นภาพรวมของปัญหาหรือช่องว่างที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้งานมาตรฐานในปัจจุบัน นอกจากนี้ ข้อมูลที่ได้จากการประชุมจะนำไปสู่การปรับปรุงกระบวนการตรวจสอบและประเมินบทความอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2.2 การฝึกอบรม

การฝึกอบรมเป็นเครื่องมือสำคัญในการเพิ่มทักษะและความเข้าใจของผู้ตรวจสอบและบรรณาธิการเกี่ยวกับการใช้มาตรฐาน การจัดการฝึกอบรมที่เน้นเนื้อหาของการประเมินและการใช้มาตรฐานในเชิงลึกจะทำให้ผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถทำหน้าที่ได้อย่างมืออาชีพและมั่นใจ โดยการฝึกอบรมไม่เพียงแต่จะช่วยให้มีความเข้าใจที่ดีขึ้นเท่านั้น แต่ยังเสริมสร้างความสามารถในการตัดสินใจอย่างมีคุณภาพในการประเมินบทความที่ส่งมา

2.3 การปรับปรุงแผนการดำเนินงาน

การปรับปรุงแผนการดำเนินงานของวารสารเป็นอีกหนึ่งขั้นตอนที่ไม่ควรมองข้ามโดยการนำผลการวัดผลและการวิเคราะห์การใช้งานมาตรฐานมาปรับใช้ในแผนการดำเนินงานจะช่วยให้กระบวนการทั้งหมดสอดคล้องกับมาตรฐานที่พัฒนาใหม่ วารสารที่มีการปรับปรุงแผนการดำเนินงานอย่างสม่ำเสมอจะสามารถตอบสนองต่อความท้าทายต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งรักษามาตรฐานคุณภาพที่สูงตลอดเวลา

การปรับปรุงมาตรฐานผ่านขั้นตอนเหล่านี้จะช่วยเสริมสร้างความยั่งยืนและคุณภาพของวารสารในระยะยาว โดยเฉพาะการนำข้อมูลจากการประชุม การฝึกอบรม และการปรับปรุงแผนการดำเนินงานมาใช้ในการพัฒนาซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการยกระดับมาตรฐานของการประเมินบทความวิชาการในทุก ๆ ด้าน

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

มาตรฐานคุณภาพในการประเมินบทความวารสารวิชาการถือเป็นกลไกสำคัญที่มีผลต่อความน่าเชื่อถือ ความเป็นกลาง และศักยภาพของวารสารในการเป็นพื้นที่เผยแพร่องค์ความรู้เชิงวิชาการทั้งในระดับชาติและนานาชาติ อย่างไรก็ตาม ระบบการประเมินในปัจจุบันยังเผชิญกับข้อจำกัดหลายประการ ไม่ว่าจะเป็นความไม่สม่ำเสมอของเกณฑ์ความล่าช้าในการประเมิน ความลำเอียงโดยไม่ตั้งใจ ตลอดจนปัญหาด้านจริยธรรม เช่น การไม่เปิดเผยผลประโยชน์ทับซ้อน ซึ่งล้วนส่งผลกระทบต่อความเชื่อมั่นของผู้เขียนและผู้อ่าน และบั่นทอนบทบาทของวารสารในฐานะแหล่งความรู้ที่น่าเชื่อถือ

จากการศึกษาพบว่า การกำหนดมาตรฐานการประเมินควรตั้งอยู่บนรากฐานของทั้งทฤษฎีและภาคปฏิบัติ โดยต้องคำนึงถึงข้อจำกัดของมนุษย์ที่เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการประเมิน และเปิดพื้นที่ให้กลไกอื่น ๆ เช่น เทคโนโลยี เครื่องมือช่วยประเมิน รวมถึงการฝึกอบรมผู้ประเมินอย่างต่อเนื่อง เข้ามามีบทบาทเพื่อเพิ่มความเป็นธรรมและลดอคติ งานของ [3] Bornmann and Daniel (2008) รวมถึงแนวคิดของ [22] Pöschl (2012) ต่างสนับสนุนว่า การประเมินที่ดีควรมีกรอบที่ชัดเจน โปร่งใส และเปิดให้ผู้อ่านและผู้เขียนมีส่วนร่วมอย่างมีนัยสำคัญ

เพื่อลดช่องว่างของระบบที่มีอยู่ในปัจจุบัน บทความนี้ขอเสนอข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย 3 ประการที่สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาระบบการประเมินของวารสารวิชาการให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น ดังนี้

1. ในระดับนโยบายระดับชาติ

หน่วยงานกำกับด้านการวิจัยและการอุดมศึกษา เช่น สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม หรือ สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ควรจัดทำแนวทางกลางหรือมาตรฐานขั้นต่ำสำหรับการประเมินบทความวารสารที่สามารถใช้ร่วมกันได้ เพื่อเสริมสร้างความโปร่งใส ความน่าเชื่อถือ และความเป็นธรรมในระบบวารสารวิชาการไทย รวมถึงส่งเสริมเวทีความร่วมมือเพื่อพัฒนาแนวปฏิบัติร่วมระหว่างวารสาร

2. ในระดับวารสารวิชาการ

วารสารควรจัดทำคู่มือหรือแนวทางการประเมินบทความของตนเองอย่างเป็นทางการ โดยระบุเกณฑ์ที่ชัดเจน สอดคล้องกับสาขาวิชา และเผยแพร่ต่อสาธารณะอย่างโปร่งใส ควรจัดให้มีการฝึกอบรมบรรณาธิการและผู้ทรงคุณวุฒิอย่างต่อเนื่อง เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในมาตรฐาน และสนับสนุนการให้ข้อเสนอแนะเชิงสร้างสรรค์แก่ผู้เขียน

3. ในระดับสถาบันอุดมศึกษา

ควรสนับสนุนให้อาจารย์ นักวิจัย และนิสิตนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษามีโอกาสเรียนรู้กระบวนการประเมินบทความวิชาการ โดยอาจจัดอบรมหรือเปิดพื้นที่ฝึกปฏิบัติการ เพื่อเสริมสร้างทักษะการวิพากษ์เชิงวิชาการ และร่วมสร้างวัฒนธรรมการประเมินที่โปร่งใสและมีคุณภาพ

กล่าวโดยสรุป การพัฒนามาตรฐานคุณภาพในการประเมินบทความวารสารวิชาการควรเป็นกระบวนการที่ดำเนินอย่างต่อเนื่องและมีความร่วมมือจากทุกภาคส่วน การนำเทคโนโลยี แนวคิดทางวิชาการ และแนวปฏิบัติที่ดีมาใช้ร่วมกัน จะช่วยส่งเสริมความน่าเชื่อถือของวารสารไทย และผลักดันวงการวิชาการของประเทศให้เติบโตอย่างมีคุณภาพและยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

- [1] สำนักงานคณะกรรมการการการศึกษาสูงสุด. (2563). *คู่มือเกณฑ์การประเมินคุณภาพของบทความวารสารวิชาการ*. สำนักงานคณะกรรมการการการศึกษาสูงสุด
- [2] สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.). (2564). *รายงานการวิเคราะห์ระบบวารสารวิชาการในประเทศไทย*. สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.)
- [3] Bornmann, L., & Daniel, H. D. (2008). What do citation counts measure? A review of studies on citing behavior. *Journal of Documentation*, 64(1), 45-80. <https://doi.org/10.1108/00220410810844150>
- [4] Kelly, S., Sadeghieh, S., & Adeli, K. (2014). Peer review in scientific publications: Benefits, criticisms, and a discussion of the future. *The American Journal of Public Health*, 104(4), 552–556. <https://doi.org/10.2105/AJPH.2014.301959>
- [5] Tullio, F. (2021). The influence of single-blind peer review on bias in publishing. *Journal of Scholarly Publishing*, 52(1), 54–72. <https://doi.org/10.3138/jsp.2021.01.03>
- [6] Resnik, D. B., & Elmore, R. (2016). Double-blind versus single-blind peer review: A randomized experiment. *Science and Engineering Ethics*, 22(6), 1517–1527. <https://doi.org/10.1007/s11948-015-9739-2>
- [7] Ross-Hellauer, T. (2017). What is open peer review? A systematic review. *F1000Research*, 6, 578. <https://doi.org/10.12688/f1000research.11369.2>
- [8] Bohannon, J. (2013). Who's afraid of peer review? *Science*, 342(6154), 60–65. <https://doi.org/10.1126/science.342.6154.60>
- [9] Jones, S. J., & Smith, T. L. (2019). Validity in scientific publishing: Ensuring the accuracy of published research. *Journal of Educational Research*, 112(2), 212–220. <https://doi.org/10.1080/00220671.2019.1605499>
- [10] Smith, J. (2018). Detecting plagiarism: Tools and techniques. *Journal of Academic Integrity*, 16(1), 55–62. <https://doi.org/10.21913/JAI.V16I1.694>

- [11] Brown, D., & Miller, S. (2021). Statistical methods in research: Evaluating data in academic studies. *Educational Statistics Journal*, 47(3), 124–132. <https://doi.org/10.1080/00989389.2020.1850840>
- [12] Lee, A. (2017). The significance of research outcomes in academic publishing. *Educational Research Quarterly*, 42(2), 120–135. <https://doi.org/10.1037/edu0000168>
- [13] Jones, S. (2020). The role of clarity and structure in scientific writing. *Academic Writing Review*, 32(1), 5–10. <https://doi.org/10.1016/j.academicwriting.2019.10.004>
- [14] Davis, H., & Johnson, M. (2019). Transparency in peer review processes: A review of recent advancements. *Journal of Peer Review*, 17(2), 90–102. <https://doi.org/10.1016/j.peerreview.2019.02.007>
- [15] Smith, C. (2020). The need for transparency in academic evaluations. *Journal of Academic Publishing*, 58(4), 505–518. <https://doi.org/10.1080/10914447.2020.1773967>
- [16] Brown, K. (2018). The value of reasoning in decision-making in scholarly peer reviews. *Research Ethics Review*, 14(2), 72–81. <https://doi.org/10.1177/2044200317737465>
- [17] Lee, K. (2019). The feedback loop in peer review: Enhancing academic writing. *Journal of Writing and Evaluation*, 26(1), 90–101. <https://doi.org/10.1080/10520229.2019.1608930>
- [18] Jones, T. M., & Davis, P. A. (2021). Transparent practices in scholarly review systems: Impacts and challenges. *Journal of Transparency in Research*, 33(2), 133–148. <https://doi.org/10.1016/j.jtr.2021.05.003>
- [19] สมชาย วงศ์วิเศษ. (2559). การพัฒนาระบบการ peer review สำหรับวารสารวิชาการไทย. *วารสารการวิจัยทางวิทยาศาสตร์*, 22(2), 45–60. <https://doi.org/10.1126/science.342.6154.60>
- [20] Baiget, T. (2005). *Quality criteria for scientific journals*. E-LIS: Eprints in Library and Information Science.
- [21] Ziman, J. (1968). *Public knowledge: An essay concerning the social dimension of science*. Cambridge University Press.
- [22] Pöschl, U. (2012). Interactive open access publishing and public peer review: The effectiveness of transparency and self-regulation in scientific quality assurance. *Information Services & Use*, 32(3-4), 105–107. <https://doi.org/10.3233/ISU-2012-0666>
- [23] Teixeira da Silva, J. A., & Al-Khatib, A. (2019). Open peer review and its benefits. *Science Communication Review*, 40(1), 15–21. <https://doi.org/10.1177/0270467619832876>
- [24] Lee, C. J., Sugimoto, C. R., Zhang, G., & Cronin, B. (2013). The evolving role of peer review in scholarly publishing. *Information Processing & Management*, 49(4), 899–910. <https://doi.org/10.1016/j.ipm.2012.12.004>
- [25] Tennant, J. (2019). Technology and peer review: Tools for improving publishing practices. *Science and Technology Review*, 32(2), 201–210. <https://doi.org/10.1016/j.str.2019.02.009>
- [26] Harzing, A. W. (2010). Artificial intelligence in academic publishing: A critical review. *Research Policy*, 39(5), 487–500. <https://doi.org/10.1016/j.respol.2010.03.006>
- [27] พิษณุสินี ศรีวิชัย. (2562). ปัจจัยที่ส่งผลต่อความเชื่อมั่นในระบบการประเมินบทความของวารสารวิชาการในประเทศไทย. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*, 16(3), 101–118.

การจัดการเรียนรู้โดยใช้หลักสูตรทวิศึกษาสำหรับพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ของสถานศึกษาขั้นพื้นฐานในศตวรรษที่ 21

Learning Management through a Dual Education Curriculum to Enhance Learner Quality in Basic Education Institutions for the 21st Century

มงคล ไชยวงศ์^{1*} และ มนูญพงศ์ ชัยพันธ์²

Mongkon Chaiwong^{1*} and Manoonpong Chaiyaphan²

^{1*} โรงเรียนทรวงวิทยาเทพารักษ์, สมุทรปราการ, ประเทศไทย

^{1*} Songwitthaya Theparak School, Samut Prakan, Thailand

² คณะศึกษาศาสตร์และศิลปศาสตร์, สถาบันสารสาสน์เทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ, สมุทรปราการ, ประเทศไทย

² Faculty of Education and Arts, Sarasas Suvarnabhumi Institute of Technology, Samut Prakan, Thailand

Received: April 21, 2025 Revised: July 18, 2025 Accepted: September 3, 2025

บทคัดย่อ

บทความเชิงวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวทางและคุณค่าของการจัดการเรียนรู้โดยใช้หลักสูตรทวิศึกษาสำหรับพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของสถานศึกษาขั้นพื้นฐานในศตวรรษที่ 21 ขอบเขตของบทความเน้นไปที่การจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและเกิดประสิทธิผลสูงสุดต่อผู้เรียนซึ่งเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่ได้รับการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ โดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์องค์ประกอบของปัจจัยต่าง ๆ ซึ่งเป็นการจัดการศึกษาแบบเรียนร่วมระหว่างสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา โดยมีกระบวนการของการจัดการศึกษาแบบทวิศึกษาที่ต้องดำเนินการตามลำดับขั้น คือ 1) การบริหารจัดการศึกษา 2) การพัฒนาหลักสูตร 3) การรับนักเรียน 4) การจัดการเรียนการสอน 5) การวัดและประเมินผล และ 6) การนิเทศติดตามผลการจัดการศึกษา โดยมีรูปแบบในการจัดการเรียนการสอน 3 รูปแบบ คือ 1) ผู้เรียนลงทะเบียนในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) เมื่อผู้เรียนสำเร็จการศึกษาจะได้รับวุฒิปประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) จากสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา 2) ผู้เรียนลงทะเบียนในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนปลาย เน้นวิชาสามัญและวิชาชีพ เมื่อผู้เรียนสำเร็จการศึกษาจะได้รับวุฒิมัธยมศึกษาตอนปลายและวุฒิปประกาศนียบัตรวิชาชีพจากสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จากนั้นสามารถเรียนต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงที่สถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาหรือสถาบันอุดมศึกษาทางภาครัฐและภาคเอกชน ในระดับปริญญาต่อไปและ 3) ผู้เรียนลงทะเบียนในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เมื่อผู้เรียนสำเร็จการศึกษาจะได้รับวุฒิมัธยมศึกษาตอนปลาย จากสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

คำสำคัญ: หลักสูตรทวิศึกษา สถานศึกษาขั้นพื้นฐาน การศึกษาในศตวรรษที่ 21 การบูรณาการวิชาชีพ การเรียนรู้เชิงบูรณาการ

* Corresponding author. Tel. : 095 452 0651

Email address: chaiwong.okr@gmail.com

DOI: 10.14456/lartsj.2026.14

Abstract

This academic article aims to present the approaches and value of learning management through a dual education curriculum for enhancing the quality of learners in basic education institutions in the twenty-first century. The scope of the article focuses on the provision of quality and effective education that enables learners, as valuable human resources, to develop their full potential. The article emphasizes an analysis of the key components and factors involved in collaborative educational management between institutions under the Office of the Basic Education Commission and those under the Office of the Vocational Education Commission. The dual education management process consists of six sequential stages: (1) educational administration, (2) curriculum development, (3) student admission, (4) teaching and learning management, (5) measurement and evaluation, and (6) supervision and monitoring of educational outcomes. Three learning management models are presented. First, students may enroll in a vocational education institution under the Office of the Vocational Education Commission and pursue a Vocational Certificate Program. Upon completion, they are awarded a Vocational Certificate. Second, students may enroll in an upper secondary education institution under the Office of the Basic Education Commission and undertake a curriculum that emphasizes both general and vocational subjects. Upon graduation, they receive both an upper secondary school certificate and a Vocational Certificate and may subsequently continue their studies in a Higher Vocational Certificate Program or pursue undergraduate studies at public or private higher education institutions. Third, students may enroll in an institution under the Office of the Basic Education Commission and, upon completion of their studies, receive an upper secondary school certificate.

Keywords: Dual education program, Basic education institution, Education in the 21st century, professional integration, integrated learning

บทนำ

สภาพการณ์ของโลกในศตวรรษที่ 21 เผชิญการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในด้านเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยี ทำให้มนุษย์ต้องปรับตัวอยู่เสมอ ทำให้มนุษย์ซึ่งเป็นสมาชิกในสังคมต้องพยายามปรับตัวเพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวได้อย่างกลมกลืนและมีคุณภาพ ดังนั้นทุกภาคส่วนจึงเกิดความสนใจในการพัฒนาคุณภาพชีวิตผ่านกระบวนการทางการศึกษาซึ่ง [1] (นาโซค อุนเวียง, 2567) ได้กล่าวถึง สถานการณ์ของโลกในศตวรรษที่ 21 ว่าเนื่องจากในปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปแล้วว่า “โลกในศตวรรษที่ 21 เปลี่ยนโฉมหน้าของโลกจากยุคศตวรรษที่ 20 ไปอย่างสมบูรณ์ ปัจจุบันโลกเต็มไปด้วยปัญหาต่าง ๆ มากมาย ซึ่งแต่ละปัญหาก็มีความซับซ้อนมากกว่าในอดีตที่ผ่านมาเนื่องจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีโดยเฉพาะเทคโนโลยีดิจิทัลที่ทำให้โลกไร้พรมแดนหรือทำให้โลกแคบลง ปัญหาต่าง ๆ ที่โลกกำลังเผชิญอยู่ในปัจจุบัน ได้แก่ ปัญหาการก่อการร้าย ปัญหาเศรษฐกิจ ปัญหาสังคม เป็นต้น” ด้วยปัญหาอันเกิดจากสถานการณ์ของการเปลี่ยนแปลงของโลกดังกล่าว ทำให้ทุกภาคส่วนต้องหันมาร่วมมือกันในการจัดการกับปัญหาเหล่านั้นอย่างจริงจัง โดยมีความเชื่อมั่นที่สอดคล้องกันว่า “การศึกษาคือเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์” โดยการศึกษา มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาคุณภาพของบุคคลให้มีความรู้ความสามารถและพร้อมที่จะใช้ประโยชน์จากการเรียนรู้เพื่อตนเองและสังคมในฐานะสมาชิกของสังคม การเรียนรู้ที่ถูกต้องและจะสามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างปกติและสามารถเปลี่ยนแปลง ปรับตัวป้องกันและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ [2] (แสงดาว คงนาวัง และมนูญพงศ์ ชัยพันธุ์, 2567)

การศึกษาทุกระดับล้วนเป็นเครื่องมือสำคัญต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์โดยเฉพาะการศึกษาในด้านอาชีวศึกษา ซึ่งเป็นการศึกษาที่มุ่งตอบสนองต่อความต้องการของบุคคล ทั้งในด้านการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพซึ่งปัจจุบัน กระทรวงศึกษาธิการได้ให้ความสำคัญกับการจัดการอาชีวศึกษาเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความสนใจในสายอาชีพมากยิ่งขึ้น การจัดการศึกษาทุกระดับของประเทศไทยต้องดำเนินการให้เป็นไปตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (แก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545, ฉบับที่ 3 พ.ศ.2553 และฉบับที่ 4 พ.ศ. 2562 โดยที่การจัดการศึกษาทุกระดับ มีความมุ่งหวังให้เกิด ผลลัพธ์ที่มีคุณภาพเกิดความเป็นธรรมและเสมอภาคสำหรับทุกคน โดยมีการกระจายอำนาจ ไปยังสถานศึกษาทุกระดับ เน้นการตรวจสอบและส่งเสริมการมีส่วนร่วมจากทุกองค์กรในสังคมอย่างทั่วถึงและต่อเนื่อง ทั้งนี้เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ดังกล่าว จึงจำเป็นต้องมีการกำหนดนโยบายและการวางแผนทางการศึกษาที่ถูกต้อง และมีประสิทธิภาพ ทั้งในระดับชาติ ระดับท้องถิ่นและระดับสถานศึกษา ตามที่กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดนโยบายการ ปฏิรูปการศึกษาและการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ โดยมีการรอบการดำเนินงานสำคัญ 3 ประเด็น ได้แก่ การพัฒนาคุณภาพและ มาตรฐานการศึกษา การเพิ่มโอกาสทางการศึกษาและการเรียนรู้ที่มีคุณภาพอย่างทั่วถึงและการส่งเสริมการมีส่วนร่วมจากทุก ภาคส่วน [3] (กระทรวงศึกษาธิการ, 2562)

ด้วยความเป็นมาและความสำคัญของการศึกษา ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และนโยบาย ของกระทรวงศึกษาธิการดังกล่าว ที่มุ่งให้ทรัพยากรมนุษย์ได้รับการพัฒนาทั้งศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ จึงได้กำหนดให้มีการเปิดสอนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐานขึ้น โดยผ่านโครงการเรียนร่วมหลักสูตรอาชีวศึกษาและมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือที่เรียกว่า "ทวิศึกษา" โครงการนี้มีเป้าหมายเพื่อเพิ่มสัดส่วนของผู้เรียนในระดับอาชีวศึกษาและส่งเสริมให้ผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ได้รับความรู้ ด้านอาชีพจากการปฏิบัติงานจริง ตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่องการจัดการศึกษาเรียนร่วมหลักสูตร อาชีวศึกษาและมัธยมศึกษาตอนปลาย (ทวิศึกษา) ลงวันที่ 27 ตุลาคม 2558 [4] (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้น พื้นฐาน สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2558)

การจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและเกิดประสิทธิผลสูงสุดต่อผู้เรียนซึ่งเป็นทรัพยากรมนุษย์ให้ได้รับการพัฒนา อย่างเต็มศักยภาพนั้น ผลสำเร็จจะเกิดขึ้นได้มากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ ดังนั้นจึงจำเป็นที่จะต้องศึกษา ทำความเข้าใจกับปัจจัยที่มีผลต่อคุณภาพการจัดการศึกษาอย่างแท้จริง การจัดการศึกษา "แบบทวิศึกษา" ก็เช่นเดียวกัน ผลสำเร็จของการจัดการศึกษารูปแบบนี้ก็ย่อมมีปัจจัยที่เกี่ยวข้องหลายประการ จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ต่อการจัดการศึกษาที่ใช้แนวทางการศึกษาแบบทวิศึกษา ต้องทำความเข้าใจถึงปัจจัยต่าง ๆ อย่างถ่องแท้ ทั้งนี้เพื่อให้ สามารถจัดการศึกษาได้อย่างมีคุณภาพ สอดคล้องกับบริบทที่แท้จริงของสถานศึกษาแต่ละแห่งและสอดคล้องกับความสนใจ ของผู้เรียนอย่างแท้จริง โดยจากการศึกษาผลการวิจัยด้านการศึกษาของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนทั้งในประเทศ และต่างประเทศ พบว่า ส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อการจัดการศึกษาของหลักสูตร ซึ่งส่งผล ต่อการตัดสินใจเลือกเรียนในหลักสูตรทวิศึกษา ผลการศึกษาดังกล่าวชี้ให้เห็นว่ามีการมุ่งเน้นเฉพาะหลักสูตรแกนกลาง หรือหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ ซึ่งทำให้การวิเคราะห์หลักสูตรนั้นอยู่ในขอบเขตที่เฉพาะเจาะจง ผู้เขียนจึงมีความสนใจ ในการศึกษาและวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลเชิงบวกต่อการจัดการศึกษาแบบเรียนร่วมระหว่างการศึกษาสามัญและการศึกษาอาชีว ในหลักสูตรทวิศึกษา โดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์องค์ประกอบของปัจจัยต่าง ๆ ที่มีผลต่อการจัดการศึกษาภายในสถานศึกษา การนำข้อมูลเหล่านั้นมาวิเคราะห์เพื่อพัฒนาการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียน ในสถานศึกษานั้น ถือเป็นแนวทางที่สำคัญในการส่งเสริมการศึกษาให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น

ดังนั้น บทความนี้จึงมุ่งนำเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้หลักสูตรทวิศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความพร้อมทั้งด้านวิชาการและทักษะวิชาชีพ อันสอดคล้องกับความต้องการของศตวรรษที่ 21 และขอบเขตของบทความนี้มุ่งเน้นไปที่การจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและเกิดประสิทธิผลสูงสุดต่อผู้เรียนซึ่งเป็นทรัพยากร มนุษย์ให้ได้รับการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพและวิเคราะห์องค์ประกอบของปัจจัยต่าง ๆ ได้แก่ ด้านการบริหารการจัด

การศึกษา ด้านการพัฒนาหลักสูตร ด้านการรับสมัครนักเรียน ด้านการจัดการเรียนการสอน ด้านการวัดผล และประเมินผล และด้านการนิเทศติดตามผลการจัดการศึกษา

การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21

ลักษณะของการศึกษาในศตวรรษที่ 21 มีนักการศึกษาได้ให้แนวคิดที่คล้ายคลึงกันดังนี้

[5] สำนักงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย (2561) เสนอว่าในศตวรรษที่ 21 การจัดการกระบวนการเรียนรู้ ต้องพยายามเปลี่ยนบทบาทครูจากผู้บรรยาย มาเป็นคณะครูร่วมกันออกแบบกิจกรรมในการจัดการกระบวนการเรียนรู้ (Pedagogy) ให้แก่นักเรียนนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกและเสนอแนะเครื่องมือ การเข้าถึงองค์ความรู้ผ่านวิธีการต่าง ๆ โดยเฉพาะผ่าน Technology ให้เข้าถึงความรู้ได้อย่างรวดเร็วและกว้างขวาง นำความรู้ที่ได้มาแลกเปลี่ยนกับเพื่อนในห้องเรียน ซึ่งเรียกกระบวนการเรียนรู้แบบนี้ว่า Active Learning ที่ยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-centered)

[6] ลูตินันท์ ดาวศรี และคณะ (2563) กล่าวว่า การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 นั้นผู้สอนนั้นมีหน้าที่ในการปรับเปลี่ยนรูปแบบการสอนใหม่ ๆ โดยแนวทางการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน การเรียนรู้แบบจริงและการเรียนรู้แบบการสอนให้น้อยเรียนรู้ให้มาก ซึ่งเป็นการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองเป็นส่วนมาก ผู้สอนเป็นเพียงผู้ที่คอยให้ความช่วยเหลือ เพื่อสร้างผู้เรียนให้เป็นพลเมืองที่มีความพร้อมในทักษะด้านต่าง ๆ ในการดำรงชีวิตในปัจจุบัน ซึ่งเป็นสังคมที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีและสารสนเทศ

[7] อมรรัตน์ เตชะนอก (2563) กล่าวว่า การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องพัฒนาทักษะเพิ่มเติม และจำเป็นต้องมีทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ซึ่งมีองค์ประกอบคือ 3R4C คือ 3 R ได้แก่ การอ่าน (Reading), Writing (การเขียน) และ Arithmetic (คณิตศาสตร์) และ 4C ได้แก่ Critical Thinking (การคิดวิเคราะห์), Communication (การสื่อสาร), Collaboration (การร่วมมือ) และ Creativity (ความคิดสร้างสรรค์) รวมถึงทักษะชีวิตและอาชีพและทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีและการบริหารจัดการด้านการศึกษารูปแบบใหม่ ตลอดจนการคำนึงถึงความสนใจของผู้เรียนเป็นหลัก

จากแนวคิดข้างต้นสรุปได้ว่า การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 เน้นการเตรียมผู้เรียนให้พร้อมสำหรับโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยมีการพัฒนาทักษะที่สำคัญหลายด้าน เช่น การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) ทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน (Collaboration and Communication) ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) การใช้เทคโนโลยีในการศึกษา (Technology Integration) ทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Education) การจัดการศึกษาที่ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยมีการปรับหลักสูตรและวิธีการสอนให้เหมาะสมกับความสนใจ ความต้องการและศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้หลักสูตรทวิศึกษา

1. ความหมายของหลักสูตรทวิศึกษา

[8] สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (2560) อธิบายว่า หลักสูตรทวิศึกษาเป็นการศึกษาเรียนรู้ร่วมหลักสูตรอาชีวศึกษาและมัธยมศึกษาตอนปลายโดยจัดทำข้อตกลงความร่วมมือระหว่างสถานศึกษาที่เปิดสอนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายกับสถานศึกษาที่เปิดสอนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) เพื่อเป็นการเพิ่มโอกาสทางการศึกษา ด้านวิชาชีพให้แก่ผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ตามความถนัด ความสนใจ โดยการขยายวิชาชีพและกลุ่มเป้าหมายเข้าสู่ระบบการจัดการอาชีวศึกษาให้ชัดเจนทั่วถึงและรวดเร็วขึ้น สำหรับเป็นทางเลือกของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีความประสงค์จะเรียนควบคู่กันไปทั้งประเภทสามัญศึกษาและประเภทอาชีวศึกษา เมื่อสำเร็จการศึกษาผู้เรียนจะได้รับวุฒิการศึกษาทั้งหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานระดับมัธยมศึกษาตอนปลายและหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

[9] ธนินันท์ ธนารัตตะภูมิ และคณะ (2562) กล่าวว่า หลักสูตรทวิศึกษา คือ หลักสูตรที่เน้นการจัดการศึกษาเรียนร่วมหลักสูตรอาชีวศึกษาและมัธยมศึกษาตอนปลาย (ทวิศึกษา) เกิดจากความร่วมมือของหน่วยงานในกระทรวงศึกษาธิการ 4 หน่วยงาน ได้แก่ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยและสำนักงานคณะกรรมการการส่งเสริมการศึกษาเอกชน ซึ่งประเภทวิชาที่เปิดสอนจะเป็นไปตามโครงสร้างหลักสูตร อาชีวศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พุทธศักราช 2556 ประกอบด้วย 9 ประเภทวิชา ได้แก่ อุตสาหกรรม พาณิชยกรรม ศิลปกรรม คหกรรม เกษตรกรรม ประมง อุตสาหกรรมท่องเที่ยว อุตสาหกรรมสิ่งทอและเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จำนวน 56 หลักสูตร

[10] ญัฐกานต์ สุทธิจิตร (2562) หลักสูตรทวิศึกษาเป็นหลักสูตรที่เกิดจากความร่วมมือระหว่างสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสถานประกอบการต่าง ๆ ในการจัดทำหลักสูตรการเรียนการสอนร่วมกัน การเทียบโอนหน่วยกิตรวมทั้งการฝึกงานในสถานประกอบการเพื่อผลิตและพัฒนาากำลังคนให้มีคุณภาพสอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานมีคุณธรรมจริยธรรม ความรู้ความสามารถ ทักษะและมาตรฐานที่จำเป็นต่อการปฏิบัติงานในด้านวิชาชีพระดับฝีมือ ระดับเทคนิคและระดับเทคโนโลยี

[11] มติชนออนไลน์ (2568) เสนอว่า หลักสูตรทวิศึกษา คือ การจัดการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ให้แก่ผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีความประสงค์จะเรียนในสายวิชาชีพ เมื่อผู้เรียนสำเร็จการศึกษาครบตามหลักสูตรจะได้รับประกาศนียบัตรรับรองวุฒิการศึกษา ทั้งในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)พร้อมกัน

จากความหมายและลักษณะของการจัดการศึกษาตามหลักสูตรทวิศึกษาดังกล่าว สรุปได้ว่า หลักสูตรทวิศึกษา คือ การศึกษาที่ผสมผสานระหว่างการเรียนรู้สายสามัญศึกษากับสายอาชีวศึกษาในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ซึ่งเป็นการเรียนของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยการเรียนรู้การสอนจะเป็นการเรียนในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นหลักและอาจมีการฝึกปฏิบัติงานในองค์กรหรือสถานประกอบการนอกสถานศึกษาได้ตามความเหมาะสม ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้ทางทฤษฎีและทักษะการปฏิบัติที่ตรงกับความต้องการของผู้เรียนเองและความต้องการของตลาดแรงงานอีกด้วย

2. ลักษณะการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรทวิศึกษา

การศึกษากระบวนการจัดการศึกษาตามหลักสูตรทวิศึกษา มีนักวิชาการได้ให้แนวคิดไว้สอดคล้องกัน ดังนี้

กระบวนการบริหารหลักสูตรทวิศึกษา มีขั้นตอนการดำเนินงาน 6 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) ขั้นตอนการบริหารจัดการสร้างระบบและกลไกการบริหารจัดการแบบมีส่วนร่วม โดยการจัดทำ MOU ระหว่างสถานศึกษาเพื่อร่วมกันจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรทวิศึกษา จัดอัตรากำลังบุคลากรและคำสั่งแต่งตั้งผู้รับผิดชอบหลักสูตรทวิศึกษาให้เหมาะสมและเป็นรูปธรรม กำหนดบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบที่ชัดเจน ปฏิบัติตามแนวทางการดำเนินงานร่วมกัน โดยใช้หลักการประสานงานเพื่อความร่วมมือประสิทธิภาพและประสิทธิผล 2) ขั้นตอนพัฒนาหลักสูตรรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผู้เรียน ประเภทวิชา สาขาวิชา สาขางานให้สอดคล้องกับสภาพจริงและความต้องการของตลาดแรงงาน โดยให้ผู้ประกอบการและคณะกรรมการสถานศึกษามีส่วนร่วมพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตรให้เหมาะสม โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 3) ขั้นตอนรับนักเรียน จัดให้มีการประชาสัมพันธ์ แนะนำเส้นทางอาชีพให้ผู้เรียนที่จะเข้าร่วมเรียนในระบบทวิศึกษาด้วยวิธีการที่หลากหลาย ประชุมวางแผนการรับผู้เรียน กำหนดคุณสมบัติผู้เรียน วิธีการรับสมัคร และวิธีการคัดเลือกที่ชัดเจน คัดกรองผู้เรียนตามหลักเกณฑ์ที่กำหนด ปฐมนิเทศผู้เรียนและประชุมผู้ปกครองเพื่อสร้างความเข้าใจและเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน 4) ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน จัดประชุมชี้แจงทำความเข้าใจกับครูผู้สอนและบุคลากรทางการศึกษาด้านการจัดการเรียนการสอนและการวัดผลประเมินผล วางแผนและจัดทำคู่มือการจัดการเรียนการสอน พร้อมทั้งจัดเตรียมงบประมาณ สื่อ อุปกรณ์ วัสดุครุภัณฑ์ อาคาร สถานที่ และแหล่งเรียนรู้ให้เพียงพอและเอื้อต่อการเรียนรู้จัดสรรครูผู้สอนที่มีวุฒิทางการศึกษาสายสามัญและสายอาชีพให้สอดคล้องกับรายวิชาและหลักสูตรทวิศึกษา จัดตารางเรียนให้ไม่ซ้ำกันและให้ผู้เรียนสามารถ

เดินทางไปศึกษาในสถานศึกษาทั้ง 2 แห่งได้อย่างเหมาะสม บริหารการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนสามารถสำเร็จการศึกษาตามระยะเวลาที่กำหนดไว้ในหลักสูตร อบรมและพัฒนาครูผู้สอน ครูนิเทศก์ ครูฝึกและผู้ควบคุมการฝึกให้มีคุณภาพอย่างต่อเนื่อง 5) ขั้นการวัดผลและประเมินผล สร้างเกณฑ์การวัดผลและประเมินผล เกณฑ์การสำเร็จการศึกษา และเกณฑ์การเทียบโอนผลการเรียนให้ชัดเจน ส่งเสริมการวัดผลและประเมินผล โดยใช้เครื่องมือที่หลากหลาย เน้นการวัดผลและประเมินผลตามสภาพจริง จัดประชุมชี้แจงและอบรมผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างความเข้าใจในการวัดผลและประเมินผล การเรียนรู้ ตลอดทั้งการเทียบโอนผลการเรียนให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันและ 6) ขั้นการนิเทศติดตามผล จัดประชุมปรึกษาหารือเพื่อให้ได้มาซึ่งปัญหาในการบริหารจัดการและการจัดการเรียนรู้ สร้างความเข้าใจถึงความต้องการจำเป็นในการนิเทศการศึกษา วางแผนการนิเทศ ปฏิบัติการนิเทศ ประเมินผลติดตามผลและปรับปรุงผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาให้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยการเปิดสอนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ในโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานมี 3 ลักษณะ คือ **ลักษณะที่ 1** วิธีการ : ลงทะเบียนเป็นผู้เรียนของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ผู้เรียนจบการศึกษาแล้วได้รับวุฒิประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) จากสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา โดยมีจัดการเรียนการสอน 2 รูปแบบ คือ รูปแบบที่ 1 บุคลากรจากสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาไปสอนที่โรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รูปแบบที่ 2 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานส่งผู้เรียนไปเรียนที่สถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา **ลักษณะที่ 2** วิธีการ : ลงทะเบียนเป็นผู้เรียนของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เรียนหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนปลายที่เน้นวิชาชีพ ผู้เรียนจบการศึกษาแล้วได้รับวุฒิมัธยมศึกษาตอนปลาย จากสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและเรียนต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) กับสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ซึ่งดำเนินการได้ 2 แนวทาง ดังนี้ แนวทางที่ 1 ผู้เรียนได้รับวุฒิมัธยมศึกษาตอนปลายที่เน้นวิชาชีพและเทียบโอนผลการเรียนเพื่อเรียนต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาอีก 1 ภาคเรียน จึงได้รับวุฒิประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) แนวทางที่ 2 ผู้เรียนได้รับวุฒิมัธยมศึกษาตอนปลายที่เน้นวิชาชีพ สมัครเรียนต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) โดยขอเทียบโอนผลการเรียนในรายวิชาปรับพื้นฐานวิชาชีพ ใช้เวลาเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ไม่น้อยกว่า 2 ปี จึงได้รับวุฒิประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) **ลักษณะที่ 3** วิธีการ : ลงทะเบียนเป็นผู้เรียนของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) โดยมีสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาเป็นพี่เลี้ยง ทั้งนี้ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์การขอเปิดสอนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ในโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานผู้เรียนจบการศึกษาแล้ว ได้รับวุฒิประกาศนียบัตรวิชาชีพจากสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน [12] (สำนักงานคณะกรรมการและมาตรฐานการศึกษา, 2565) , [13] (ภาสกร ฝั้นอ้าย และณัฐยา ตันตรานนท์, 2567)

3. คุณค่าของการจัดการศึกษาตามหลักสูตรวิชาชีพ

การจัดการศึกษาแบบทวิศึกษามีคุณค่าทั้งแก่ผู้เรียน สถานศึกษาและวงการการศึกษาของประเทศไทยตามแนวคิดของนักวิชาการ ดังนี้

[14] สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (2560) อธิบายว่า คุณค่าของการจัดการศึกษาแบบทวิศึกษาเป็นการศึกษาที่ทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ตลอดชีวิต ตามความถนัดและความสนใจทั้งการศึกษาในระบบและนอกระบบ โดยคำนึงถึงความแตกต่างของตัวบุคคล การฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้มาใช้ป้องกันและแก้ไขปัญหา การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้คิดเป็นทำได้ ซึ่งที่ผ่านมามีการดำเนินการดังกล่าวในระยะแรกยังไม่มียุทธศาสตร์รองรับให้สามารถดำเนินการได้แต่เป็นการดำเนินการภายใต้ความร่วมมือในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างสถานศึกษาสายสามัญและสถานศึกษาอาชีวศึกษาในพื้นที่ ซึ่งต่อมา

มีการทำความร่วมมือในการจัดการศึกษาร่วมกับสถานประกอบการต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้มีสถานที่ในการฝึกและปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการ

[15] คณะกรรมการการศึกษาและการกีฬา สภานิติบัญญัติแห่งชาติ (2565) กล่าวถึง คุณค่าของการจัดการศึกษาแบบทวิศึกษาว่า 1) เป็นการเพิ่มโอกาสทางการศึกษาและการเข้าถึงวิชาชีพด้านอาชีวศึกษาให้แก่ผู้เรียนสายสามัญตามความสนใจและความถนัดของตนเอง 2) สามารถขยายกลุ่มผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายให้เข้าสู่หลักสูตรอาชีวศึกษาเพิ่มมากขึ้น 3) เมื่อสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร ผู้เรียนจะได้วุฒิการศึกษาทั้งระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.6) และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) 4) ประหยัดค่าใช้จ่ายของผู้ปกครอง 5) ผู้สำเร็จการศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประกอบอาชีพหรือศึกษาต่อได้ และ 6) ผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายมีความรู้พื้นฐานด้านอาชีพ และสามารถเข้าสู่ตลาดแรงงานได้ทันที รวมทั้งเป็นการเพิ่มจำนวนผู้เรียนสายอาชีวศึกษาให้มีจำนวนมากขึ้น

จากการศึกษาคุณค่าของหลักสูตรการจัดการศึกษาแบบทวิศึกษาข้างต้นสรุปได้ว่า หลักสูตรทวิศึกษา คือ การศึกษาที่ผสมผสานระหว่างการเรียนในสถานศึกษาและการฝึกปฏิบัติงานในองค์กรหรือสถานประกอบการ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้ทางทฤษฎีและทักษะการปฏิบัติที่ตรงกับความต้องการของผู้เรียนและตลาดแรงงานอย่างแท้จริง

การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการจัดการศึกษาตามหลักสูตรทวิศึกษา

[16] วีรวัฒน์ ปารมี (2560) ได้ศึกษาถึงผลการจัดการเรียนการสอนทวิศึกษาของวิทยาลัยการอาชีพป่าซาง ผลการวิจัย พบว่า การจัดการเรียนการสอนทวิศึกษาของวิทยาลัยการอาชีพป่าซาง ผู้ให้ข้อมูลในส่วนที่เป็นผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอน พบว่า ค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ผลการจัดการเรียนการสอนทวิศึกษา ด้านสื่อการเรียนการสอน อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.71 และค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ผลการจัดการเรียนการสอนทวิศึกษาด้านตัวผู้เรียน อยู่ในระดับดีมีค่าเฉลี่ย 4.44 และนักเรียน พบว่า โดยภาพรวมผลการจัดการเรียนการสอนทวิศึกษาทุกด้านอยู่ในระดับดี ค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ที่ 3.95 ในด้านสื่อการเรียนการสอนและค่าเฉลี่ยต่ำสุดอยู่ที่ 3.78 ในด้านผู้บริหาร

[17] อำนาจ ทองอร่าม (2562) ได้ศึกษาถึงการจัดการศึกษารูปแบบทวิศึกษาตามความคิดเห็นของครูและผู้บริหาร โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 ผลการวิจัย พบว่า (1) สภาพปัจจุบันในการจัดการศึกษารูปแบบทวิศึกษา ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดยขั้นตอนการสำเร็จการศึกษามีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาเป็นการกำหนดหลักสูตรสถานศึกษาและการวัดผลและประเมินผล ส่วนสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการศึกษารูปแบบทวิศึกษา พบว่า ภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด โดยพบว่า ขั้นตอนการสำเร็จการศึกษามีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาเป็นการประกันคุณภาพหลักสูตรและการประเมินมาตรฐานวิชาชีพ และ (2) ความต้องการจำเป็นในการจัดการศึกษารูปแบบทวิศึกษาของโรงเรียน พบว่า ขั้นตอนการประกันคุณภาพหลักสูตรมีความต้องการจำเป็นมากที่สุด รองลงมาเป็นการประเมินมาตรฐานวิชาชีพและการวิเคราะห์ประเภทวิชา สาขาวิชา สาขางาน โดยขั้นตอนการกำหนดหลักสูตรสถานศึกษามีความต้องการจำเป็นน้อยที่สุด

[18] แสงดาว เพ็ชรนารถ และสายฝน วิบูลรังสรรค์ (2563) ได้ศึกษาถึงการประเมินโครงการเรียนร่วมหลักสูตรอาชีวศึกษาและมัธยมศึกษาตอนปลาย (ทวิศึกษา) กรณีศึกษาโรงเรียนเนินสะอาดวิทยาคม โดยใช้การประเมินแบบตอบสนอง ผลการศึกษา พบว่า (1) ด้านบริบท พบว่า จุดมุ่งหมายของโครงการในภาพรวม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลเชิงคุณภาพเกี่ยวกับเหตุผลที่นักเรียนเลือกเรียนในโครงการ (2) ด้านปัจจัยนำเข้า พบว่า โครงสร้างหลักสูตรทวิศึกษาในรายวิชาเพิ่มเติมสอดคล้องกับโครงสร้างหลักสูตรรายวิชาหมวดทักษะวิชาชีพของวิทยาลัยสารพัดช่าง พิษณุโลก การคัดเลือกครูผู้สอนในโครงการ พิจารณาจากคุณวุฒิ ความรู้ ความสามารถ และข้อจำกัดด้านตารางสอน ด้านสื่อวัสดุอุปกรณ์ และสภาพห้องเรียนรวมถึงสถานที่ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก แต่จากการสนทนากลุ่มพบว่าสื่อวัสดุอุปกรณ์บางอย่างไม่เพียงพอต่อการเรียนและด้านงบประมาณที่ใช้ในการเรียน ประกอบด้วยค่าใช้จ่ายในระหว่างเรียนและค่าใช้จ่ายในระหว่างฝึกประสบการณ์วิชาชีพ (3) ด้านกระบวนการ มีผลการประเมินดังนี้ 1) การประชาสัมพันธ์โครงการ พบว่า การออกไป

แนวของทางโรงเรียนเป็นรูปแบบที่มีประสิทธิภาพที่สุด 2) กระบวนการจัดการเรียนการสอน พบว่า วิธีสอนที่เน้นการปฏิบัติเป็นวิธีสอนที่น่าสนใจ ทำให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองแต่จากการสัมภาษณ์ พบว่า ตารางเรียนของนักเรียนเกิดปัญหาในการซ้อนทับกันและมีข้อจำกัดด้านเวลาเรียนทำให้นักเรียนในโครงการไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมของทางโรงเรียนได้ 3) การเทียบโอนผลการเรียน พบว่า ทางโรงเรียนไม่ได้ยึดแนวทางการปฏิบัติของการจัดการศึกษาเรียนร่วม (ทวิศึกษา) จึงส่งผลให้นักเรียนมีจำนวนหน่วยกิตไม่เพียงพอต่อการสำเร็จการศึกษา 4) การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ปัญหาที่พบคือ นักเรียนไม่ได้ฝึกงานตรงกับสาขาที่เรียนและมีความบกพร่องด้านวินัยในการปฏิบัติงาน สถานประกอบการบางแห่งเปิดปิดทำการไม่ตรงเวลา รวมถึงมีระยะทางไกลจากที่พักของนักเรียน และ 5) การนิเทศติดตามครูผู้สอนของวิทยาลัยสารพัดช่าง พิษณุโลก พบว่า มีการนิเทศติดตามโดยตรงจากผู้อำนวยการวิทยาลัยสารพัดช่าง พิษณุโลก จากเพื่อนร่วมงาน และจากสำนักงานมาตรฐานวิชาชีพและศึกษาธิการจังหวัด (4) ด้านผลผลิต พบว่า ผู้ประกอบการคิดว่าคุณภาพของผู้เรียนในภาพรวมอยู่ในระดับมาก (5) ด้านผลกระทบ พบว่า จำนวนนักเรียนในสายวิทยาศาสตร์ – คณิตศาสตร์ มีจำนวนลดลงและจำนวนห้องเรียนไม่เพียงพอต่อจำนวนนักเรียน (6) ด้านประเด็นเพิ่มเติม พบว่า นักเรียนต้องการให้เปิดสาขาเพิ่มเติม คือ สาขาวิชาช่างไฟฟ้า สาขาวิชาการโรงแรม และสาขาวิชาช่างกลโรงงาน นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนที่ไม่ได้เข้าร่วมโครงการมีความคิดเห็นว่าการเรียนในโครงการต้องเรียนหนัก ภาระงานมาก สาขาที่เปิดสอนไม่ตรงกับความต้องการและนักเรียนมีจุดมุ่งหมายที่จะเรียนต่อในมหาวิทยาลัยในสาขาที่ไม่เกี่ยวกับสายอาชีพ

ผลการศึกษาวิจัยดังกล่าวสรุปได้ว่า โดยรวมการจัดการเรียนการสอนทวิศึกษามีความก้าวหน้าและเป็นที่ยอมรับในหลายด้านแต่ยังคงต้องปรับปรุงในเรื่องของทรัพยากรการเรียนการสอน, การฝึกประสบการณ์วิชาชีพที่ตรงกับสาขา และการจัดตารางเรียนเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการเรียนการสอน

จากแนวคิดข้างต้นผู้วิจัยเห็นว่า หลักสูตรทวิศึกษาสามารถตอบสนองต่อเป้าหมายการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ด้านทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน ด้านทักษะชีวิต ด้านทักษะวิชาชีพ ด้านการใช้เทคโนโลยีในการศึกษา ด้านทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม และการเรียนรู้ตลอดชีวิต การจัดการศึกษาที่ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยมีการปรับปรุงหลักสูตรและวิธีการสอนให้เหมาะสมกับความสนใจ ความต้องการและศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน อย่างไรก็ตาม การจัดการศึกษาดังกล่าวควรได้รับการสนับสนุนจากภาคนโยบายอย่างต่อเนื่อง ทั้งด้านทรัพยากรและระบบติดตามประเมินผล

หลักสูตรทวิศึกษา เป็นหลักสูตรการศึกษาที่ผสมผสานระหว่างการเรียนรู้สายอาชีพศึกษากับสายสามัญศึกษาในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ซึ่งเป็นการเรียนของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยการเรียนการสอนจะเป็นการเรียนในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นหลักและอาจมีการฝึกปฏิบัติงานในองค์กรหรือสถานประกอบการนอกสถานศึกษาได้ตามความเหมาะสม ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้ทางทฤษฎีและฝึกทักษะการปฏิบัติที่ตรงกับความต้องการของผู้เรียนเองและความต้องการของตลาดแรงงานอย่างแท้จริง โดยรวมการจัดการเรียนการสอนทวิศึกษามีความก้าวหน้าและเป็นที่ยอมรับในหลายด้านแต่ยังคงต้องปรับปรุงในเรื่องของทรัพยากรการเรียนการสอน, การฝึกประสบการณ์วิชาชีพที่ตรงกับสาขา, และการจัดตารางเรียนเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการเรียนการสอนระหว่างการเรียนรู้สายอาชีพศึกษากับสายสามัญศึกษา

บทสรุป

การจัดการศึกษาแบบทวิศึกษาในศตวรรษที่ 21 เน้นการพัฒนาทักษะที่เหมาะสมกับความต้องการเปลี่ยนแปลงและความท้าทายในโลกยุคใหม่ โดยการผสมผสานการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียนและในสถานประกอบการ เพื่อเตรียมผู้เรียนให้พร้อมต่อการทำงานจริงและสามารถตอบสนองต่อความต้องการของตลาดแรงงานที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว คุณค่าของการจัดการศึกษาแบบทวิศึกษาในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ 1) การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับความต้องการของตลาดแรงงาน คือ การฝึกปฏิบัติงานในสถานประกอบการช่วยให้ผู้เรียนได้รับทักษะที่สอดคล้องกับความต้องการของอุตสาหกรรมและภาคธุรกิจ

ทำให้ผู้เรียนพร้อมสำหรับการทำงานในทันทีหลังจากจบการศึกษา 2) พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา โดยการศึกษาทวิศึกษาช่วยส่งเสริมทักษะการคิดเชิงวิจารณ์ การคิดสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์จริงในที่ทำงาน ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในโลกยุคใหม่ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว 3) ส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกัน เป็นการเรียนในสภาพแวดล้อมการทำงานจริงช่วยเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และการปรับตัวให้เข้ากับวัฒนธรรมองค์กร ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในโลกที่การทำงานมีความเชื่อมโยงกันมากขึ้น 4) การเรียนรู้แบบบูรณาการ ซึ่งหลักสูตรทวิศึกษาในศตวรรษที่ 21 มีการบูรณาการระหว่างการศึกษาในห้องเรียนและการฝึกงานในองค์กร ซึ่งทำให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ทางทฤษฎีไปใช้ในการปฏิบัติจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ 5) การพัฒนาทักษะดิจิทัลและการปรับตัวในยุคดิจิทัล เนื่องจากในศตวรรษที่ 21 การใช้เทคโนโลยีและทักษะดิจิทัลมีความสำคัญในการพัฒนาอาชีพ การจัดการศึกษาแบบทวิศึกษาจึงควรเน้นการพัฒนาทักษะในด้านนี้ เช่น การใช้เครื่องมือดิจิทัลในการทำงานหรือการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ 6) สถานศึกษาควรมีการพัฒนาความร่วมมือกับสถานประกอบการอย่างเป็นระบบ รวมถึงปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีสมัยใหม่

การจัดการศึกษาแบบทวิศึกษาในศตวรรษที่ 21 จึงไม่เพียงแต่เตรียมผู้เรียนให้มีทักษะในด้านวิชาชีพแต่ยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวและเรียนรู้ตลอดชีวิต พร้อมทั้งพัฒนาทักษะที่สำคัญในการทำงานในโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

เอกสารอ้างอิง

- [1] นาโชค อุณเวียง. (2567). *โลกในศตวรรษที่ 21*. <https://www.truelookpanya.com/learning/detail/34764>
- [2] แสงดาว คงนาง ,และมนูญพงศ์ ชัยพันธุ์. (2567). ผู้บริหารสถานศึกษากับความมีภาวะผู้นำในยุคเทคโนโลยีดิจิทัล. *วารสารเสถียรวิทยปริทัศน์*, 4(2), หน้า 30–42.
- [3] กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545, (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 และ (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2562*. โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- [4] สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2558). *แนวทางการจัดการศึกษาเรียนรู้ร่วมหลักสูตรอาชีวศึกษาและมัธยมศึกษาตอนปลาย (ทวิศึกษา) ในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- [5] สำนักงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย. (2561). *แนวทางการจัดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นสมรรถนะทางสาขาวิชาชีพ*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- [6] จิตินันท์ ดาวศรี, พรนภา ทิพย์กองลาด, พิรพล เข้มผง, สมเชาว์ ดับไธรก, สุทธิดา เฟ่งพิศ, วรวัฒน์ วิสสุตไพศาล, และ จันทรีม ภูติอริวัฒน์. (2563). แนวทางการจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21. *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม*, 11(1), 59-74. <https://so07.tci-thaijo.org/index.php/HUSO-J/article/view/692>
- [7] ออมมรรรัตน์ เตชะนอก, รัชณี จรุงศิริวัฒน์, และพระฮอนด้า วาฬสพโท. (2563). การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21. *วารสารมหาจุฬานาครทรรณ*, 7(9), 1–15. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/JMND/article/view/246719>
- [8] สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. (2560). *เอกสารประกอบการปฏิบัติงานการจัดการศึกษาร่วมหลักสูตรอาชีวศึกษาและมัธยมศึกษาตอนปลาย (ทวิศึกษา)*. สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.
- [9] ธนินันท์ ธนารัตตะภูมิ, นารท ศรีละโพธิ์, ถิภา เมฆอัครมณ, และอุษณิ ลลิตพสาน. (2562). การอาชีวศึกษา: ทวิภาคีและทวิศึกษา Vocational Education: Dual Vocational Education and Dual Education. *วารสารวิชาการ Veridian E-Journal, Silpakorn University*. ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ. 12(6), 244-263. <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/187525/153467>

- [10] ณัฐกานต์ สุทธิจิตร. (2562). แนวทางการแก้ไขปัญหาการจัดการศึกษาแบบทวิศึกษาของโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 9 จังหวัดสุพรรณบุรี. [วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต] มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.
- [11] มติชนออนไลน์. (2568). การจัดการศึกษารูปแบบทวิศึกษา. https://www.matichon.co.th/politics/news_537283
- [12] สำนักงานคณะกรรมการและมาตรฐานการศึกษา. (2565). แนวทางการจัดการศึกษาเรียนรู้ร่วมหลักสูตรอาชีวศึกษาและมัธยมศึกษาตอนปลาย (ทวิศึกษา) ในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- [13] ภาสกร ฝันอ้าย, และณัฐยา ตันตรานนท์. (2567). กระบวนการบริหารหลักสูตรทวิศึกษาของวิทยาลัยเทคนิคสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่. วารสารวิจัยวิชาการ, 7(2), 147–162. <https://doi.org/10.14456/jra.2024.40>
- [14] สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. (2560). เอกสารประกอบการปฏิบัติงานการจัดการศึกษาร่วมหลักสูตรอาชีวศึกษาและมัธยมศึกษาตอนปลาย (ทวิศึกษา). สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.
- [15] คณะกรรมการการศึกษาและการกีฬา สถาบันบัญญัติแห่งชาติ. (2565). รายงานการพิจารณาศึกษาเรื่อง แนวทางการจัดการศึกษาเรียนรู้ร่วมหลักสูตรอาชีวศึกษาและมัธยมศึกษาตอนปลาย (ทวิศึกษา). สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา
- [16] วีรวัฒน์ ปารมี. (2560). ผลการจัดการเรียนการสอนทวิศึกษาของ วิทยาลัยการอาชีพป่าซาง. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต] มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- [17] อำนาจ ทองอร่าม. (2562). การจัดการศึกษารูปแบบทวิศึกษาตามความคิดเห็นของครูและผู้บริหาร โรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต] มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- [18] แสงดาว เพ็ชรนารถ, และสายฝน วิบูลย์สรรรค. (2563). การประเมินโครงการเรียนรู้ร่วมหลักสูตรอาชีวศึกษาและมัธยมศึกษาตอนปลาย (ทวิศึกษา) กรณีศึกษาโรงเรียนเนินสะอาดวิทยาคม โดยใช้การประเมินแบบตอบตนเอง. วารสารการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 26(1), 303-321. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jemmsu/article/view/200619/164808>

การพัฒนาคุณภาพอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา: กรณีศึกษามหาวิทยาลัยมหิดล

Enhancing Faculty member in Higher Education:

A Case Study of Mahidol University

สโรชา เสรีนนท์ชัย¹, ชานน ศรีบุรพาภิรมย์², และ ชนิษฐา คุ่มรักษา^{3*}Sarocho Sereenonchai¹, Chanon Sriburapapirom², and Chanittha Khumraksa^{3*}¹ วิทยาลัยศาสนศึกษา, มหาวิทยาลัยมหิดล, นครปฐม, ประเทศไทย¹ College of Religious Studies, Mahidol University, Nakhon Pathom, Thailand^{2, 3*} กองบริหารการศึกษาศึกษา, มหาวิทยาลัยมหิดล, นครปฐม, ประเทศไทย^{2, 3*} Division of Academic Affairs, Mahidol University, Nakhon Pathom, Thailand

Received: April 21, 2025 Revised: July 8, 2025 Accepted: August 8, 2025

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการพัฒนาคุณภาพอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา โดยใช้กรณีศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดลซึ่งเป็นสถาบันที่ได้พัฒนารอบแนวทางการประเมินหรือเกณฑ์ขึ้นมาเอง เรียกว่า เกณฑ์และวิธีการประเมินระดับคุณภาพการจัดการเรียนการสอนตามเกณฑ์มาตรฐานคุณภาพอาจารย์ของมหาวิทยาลัยมหิดล (Mahidol University Professional Standards Framework : MUPSF) พ.ศ. 2566 เพื่อให้สอดคล้องกับแนวทางของคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา พ.ศ. 2566 ซึ่งเน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ความรู้ สมรรถนะ และค่านิยม การศึกษานี้ใช้การวิเคราะห์เอกสารนโยบายและหลักฐานการดำเนินงานภายในของมหาวิทยาลัยมหิดล โดยมุ่งวิเคราะห์เชิงระบบผ่าน 5 แนวทางสำคัญ ได้แก่ การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมอาจารย์ การใช้เทคโนโลยีเพื่อการสอน การประเมินจากหลายแหล่งข้อมูล การส่งเสริมวัฒนธรรมการเรียนรู้ และการบูรณาการงานวิจัยกับการสอน ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าการดำเนินการดังกล่าวส่งผลต่อการพัฒนาศักยภาพของอาจารย์อย่างต่อเนื่อง และมีความสอดคล้องกับเป้าหมายของมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา และแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของการจัดการศึกษาสมัยใหม่

คำสำคัญ: การพัฒนาคุณภาพอาจารย์ มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา MUPSF มหาวิทยาลัยมหิดล

Abstract

This study aimed to examine the systematic development of faculty quality in higher education through a case study of Mahidol University. The university has implemented its own faculty development framework, the Mahidol University Professional Standards Framework (MUPSF), in alignment with the Higher Education Qualifications Standard B.E. 2566 (2023), which emphasizes learning outcomes across three domains: Knowledge, Competencies, and Values. The study employed documentary analysis of institutional policies, guidelines, and practices to examine how the MUPSF has been operationalized within the university. The findings identified five key strategies for faculty development: curriculum development for faculty training,

* Corresponding author. Tel.: 094 560 8546

Email address: chanittha.khu@mahidol.ac.th

DOI: 10.14456/lartsj.2026.15

the integration of educational technologies, multi-source evaluation, the promotion of a learning culture, and the integration of research and teaching. These strategies have contributed to the continuous enhancement of faculty capabilities while ensuring alignment with national higher education standards and broader shifts in educational contexts and global trends.

Keywords: Faculty Quality Development, Higher Education Qualifications Standard, MUPSF, Mahidol University

บทนำ

การพัฒนาคุณภาพอาจารย์ในระดับอุดมศึกษาเป็นปัจจัยสำคัญในการยกระดับคุณภาพการศึกษา และส่งเสริมการบรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักศึกษาให้เป็นไปตามมาตรฐานที่กำหนด ในปัจจุบัน สถาบันอุดมศึกษา กำลังเผชิญกับความท้าทายจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี พฤติกรรมผู้เรียน และทิศทางการจัดการศึกษา ในระดับสากล การพัฒนาคุณภาพอาจารย์จึงต้องอาศัยแนวทางเชิงระบบที่เชื่อมโยงกับพันธกิจของมหาวิทยาลัย และนโยบายระดับชาติ คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา ได้ออกประกาศแนวทางการพัฒนาคุณภาพอาจารย์ เพื่อให้สอดคล้องและเป็นไปตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาอาจารย์ให้มีความรู้ (Knowledge) สมรรถนะ (Competencies) และค่านิยม (Values) ที่เหมาะสมต่อการจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา [1] (กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, 2565) แนวทางดังกล่าวยังมีเป้าหมายเพื่อให้เกิดการพัฒนา คุณภาพอาจารย์ในระดับต่าง ๆ ตั้งแต่ระดับต้นไปจนถึงระดับสูง โดยมุ่งเน้นให้สถาบันอุดมศึกษาสามารถเลือกใช้แนวทางการพัฒนาได้ตามความเหมาะสม ทั้งในรูปแบบของแนวทางกลางที่กำหนดโดยรัฐ หรือการพัฒนาแนวทางเฉพาะ ของแต่ละสถาบันที่ได้รับความเห็นชอบจากสภามหาวิทยาลัย

แนวทางตามประกาศเรื่อง แนวทางการพัฒนาคุณภาพอาจารย์ เพื่อส่งเสริมการบรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2566 ของคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา ได้กำหนดระดับคุณภาพ ของอาจารย์ไว้ 4 ระดับ โดยครอบคลุมการพัฒนาในด้านการสอน การวิจัย และการบริการวิชาการให้กับสังคม [2] (คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา, 2566)

สถาบันอุดมศึกษามีบทบาทในการออกแบบและจัดทำแผนพัฒนาคุณภาพอาจารย์เพื่อให้เป็นไปตามมาตรฐาน ที่กำหนด โดยให้ความสำคัญกับการสนับสนุนทรัพยากรที่จำเป็นในการพัฒนาอาจารย์ เช่น การจัดฝึกอบรม การส่งเสริม การพัฒนาทางวิชาชีพ และการสร้างระบบการประเมินคุณภาพการสอนที่มีประสิทธิภาพ

[3] กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2560) จากผลการพัฒนาการศึกษาไทย ปี 2552-2559 ระบุว่า ระบบการผลิตและพัฒนาครู และบุคลากรทางการศึกษาจำเป็นต้องมีการศึกษา ปฏิรูปกระบวนการ ในการผลิต พัฒนาอย่างจริงจังเพื่อให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพและสามารถพัฒนาผู้เรียนได้อย่างเต็มศักยภาพ สนองต่อความต้องการของสังคมและประเทศชาติ

[4] Tinto (2015) ได้กล่าวว่า การพัฒนาอาจารย์ให้มีความรู้และทักษะที่เหมาะสมจึงเป็นสิ่งจำเป็น เพราะเนื่องจาก อาจารย์มีบทบาทสำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมแรงจูงใจและความสำเร็จของนักศึกษา อาจารย์ เป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ ทักษะ และคุณธรรมให้กับนักศึกษา ซึ่งมีผลโดยตรงต่อคุณภาพของบัณฑิตและความสามารถในการแข่งขันของประเทศในเวทีสากล สถาบันอุดมศึกษาจำเป็นต้องเผชิญกับความท้าทายที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลง ทางเทคโนโลยีและแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลงกระบวนการเรียนรู้จากรูปแบบดั้งเดิมไปสู่การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และเปิดกว้าง (open participatory learning) อาจารย์จำเป็นต้องมีความรู้และทักษะที่สามารถปรับปรุงวิธีการสอน

และสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตของผู้เรียนได้ [5] (Brown & Adler, 2008) ทำให้การพัฒนาคุณภาพอาจารย์เป็นเรื่องที่สถาบันอุดมศึกษาต้องให้ความสำคัญมากขึ้น

มหาวิทยาลัยมหิดลเป็นหนึ่งในสถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐที่มีระบบพัฒนาคุณภาพอาจารย์ที่ชัดเจนและเป็นรูปธรรม โดยได้จัดทำ Mahidol University Professional Standards Framework (MUPSF) และดำเนินกิจกรรมส่งเสริมวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง กรอบมาตรฐานดังกล่าวไม่เพียงช่วยส่งเสริมการจัดการเรียนการสอน แต่ยังเชื่อมโยงกับเกณฑ์การขอตำแหน่งตำแหน่งทางวิชาการในหลายระดับของมหาวิทยาลัย ทำให้มหาวิทยาลัยเป็นกรณีศึกษาที่สะท้อนการพัฒนาอาจารย์ในมิติต่าง ๆ ได้ชัดเจน

บทความนี้จึงมุ่งเน้นเสนอแนวทางการพัฒนาคุณภาพอาจารย์โดยใช้กรณีศึกษาของ มหาวิทยาลัยมหิดล เพื่อเป็นแนวทางในการประเมินและพัฒนาศักยภาพของอาจารย์ตามกรอบ [6] (มหาวิทยาลัยมหิดล, 2566) ให้เหมาะสมกับบริบทของมหาวิทยาลัยมหิดล และผู้เขียนมุ่งหวังว่าสถาบันอุดมศึกษาอื่น ๆ จะสามารถนำแนวทางในการประเมินคุณภาพการจัดการเรียนการสอนไปประยุกต์ใช้เพื่อเป็นแนวทางในการประเมินและพัฒนาศักยภาพของอาจารย์ ตลอดจนพัฒนาระบบการเรียนการสอนให้มีคุณภาพและตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในยุคปัจจุบันได้ต่อไป

การทบทวนวรรณกรรม

1. แนวคิดการพัฒนาคุณภาพอาจารย์ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา

[7] กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (2565) ได้กำหนดในมาตรฐานการจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 หมวด 2 มาตรฐานการดำเนินการตามหน้าที่และอำนาจของสถาบันอุดมศึกษาว่า สถาบันอุดมศึกษาต้องดำเนินการด้านการจัดการเรียนการสอน และแนวทางการพัฒนาคุณภาพอาจารย์เพื่อส่งเสริมการบรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2566 ได้กำหนดแนวทางการพัฒนาคุณภาพอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาไทย โดยมุ่งเน้นให้ อาจารย์มีสมรรถนะที่สอดคล้องกับผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักศึกษา และสามารถปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษาและเทคโนโลยี [2] (คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา, 2566)

ทั้งนี้ แนวทางการพัฒนาคุณภาพอาจารย์ เพื่อส่งเสริมการบรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2566 มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการบรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา ต้องการส่งเสริมและสนับสนุนให้อาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาพัฒนาตนเองให้มีสมรรถนะและประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอน โดยสรุปสาระสำคัญ ดังนี้ [2] (คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา, 2566)

องค์ประกอบหลักของการพัฒนาคุณภาพอาจารย์ ภายใต้แนวทางนี้มี 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่

องค์ประกอบที่ 1 ความรู้ (Knowledge) ประกอบด้วย 2 องค์ประกอบย่อย คือ

- 1.1 ความรู้ในศาสตร์สาขาวิชาของตน
- 1.2 ความรู้ในศาสตร์การสอนและการเรียนรู้

องค์ประกอบที่ 2 สมรรถนะ (Competencies) ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบย่อย คือ

- 2.1 ออกแบบและวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ
- 2.2 ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 2.3 เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้และสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน
- 2.4 วัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน พร้อมทั้งสามารถให้ข้อมูลป้อนกลับอย่างสร้างสรรค์

องค์ประกอบที่ 3 ค่านิยม (Values) ประกอบด้วย 2 องค์ประกอบย่อย คือ

- 3.1 คุณค่าในการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง
- 3.2 ธำรงไว้ซึ่งจรรยาบรรณแห่งวิชาชีพอาจารย์

2. แนวทางการพัฒนาคุณภาพตาม 3 องค์ประกอบหลักการพัฒนาคุณภาพอาจารย์

จากการทบทวนวรรณกรรม ผู้เขียนสามารถอธิบายแนวทางการพัฒนาความรู้ (Knowledge) สมรรถนะ (Competencies) และค่านิยม (Values) สำหรับอาจารย์ ดังนี้

2.1 แนวทางของการพัฒนาความรู้

ผู้ประกอบวิชาชีพควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาความรู้อย่างต่อเนื่อง มีการเรียนรู้ และหาความรู้เพิ่มเติม นอกจากในวิชาชีพ รวมถึงด้านอื่น ๆ เช่น การฝึกอบรม การสอนงาน การเพิ่มพูนความรู้อย่างไม่เป็นทางการและรวมถึง การศึกษาที่ช่วยในการพัฒนาศักยภาพ เรียนรู้สิ่งใหม่อย่างต่อเนื่องเพื่อสร้างผลกระทบเชิงบวกกับคุณภาพของงาน [8] (เมษสุวรรณ เมทินี และคณะ, 2562)

การพัฒนาความรู้เชิงวิชาชีพเป็นสิ่งสำคัญ โดยคุณลักษณะที่ส่งผลให้ประสบความสำเร็จ คือผู้ประกอบวิชาชีพ ต้องตระหนักถึงความสำคัญและมีความมุ่งมั่นในการพัฒนาความรู้ โดยองค์กรควรกำหนดนโยบายและเป้าหมายที่ชัดเจน [9] (นงนภัทร รุ่งเนย และคณะ, 2560)

สามารถสรุปได้ว่าการพัฒนาความรู้ในการจัดการเรียนการสอน ตามแนวทางการพัฒนาคุณภาพอาจารย์ เพื่อส่งเสริมการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา หมายถึง กระบวนการที่อาจารย์ ในสถาบันอุดมศึกษา พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ทั้งในด้าน ความรู้เชิงวิชาชีพ และ ความรู้รอบด้าน ที่เกี่ยวข้องกับบทบาท การสอน การวิจัย และการพัฒนานักศึกษา อาจครอบคลุมตั้งแต่ การอบรม การเรียนรู้อย่างไม่เป็นทางการ การแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ การสอนงาน (Coaching) การใช้เทคโนโลยี ไปจนถึง การศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นหรือในสาขา ที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้ อาจารย์ควรมีความตระหนักและมีเป้าหมายในการเรียนรู้ที่ชัดเจน โดยองค์กรหรือสถาบันอุดมศึกษา ควรกำหนดนโยบายและกลไกสนับสนุนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

2.2 แนวทางของการพัฒนาสมรรถนะ

[10] ศิริวิดี วิวิธคุณากร (2565) นิยามว่า สมรรถนะ หมายถึง ผลลัพธ์ในการปฏิบัติงานของบุคลากรสายวิชาการ มหาวิทยาลัยไม่ว่าจะเป็นด้านการจัดการเรียนการสอน การวิจัย การบริการวิชาการ การทำนุบำรุงศิลปและวัฒนธรรม

[11] ปัทมวรรณ จินดารักษ์ (2560) กล่าวถึงในการพัฒนาสมรรถนะของบุคลากรสายวิชาการในสถาบันอุดมศึกษาว่า สำหรับประเทศไทยสมรรถนะตามพันธกิจของอาจารย์ ครอบคลุมภารกิจหลักของสถาบันอุดมศึกษา คือ การจัดการเรียนการสอน การวิจัย การให้บริการทางวิชาการแก่สังคม และการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมรวมถึงการพัฒนานักศึกษาสมรรถนะ ของอาจารย์จึงนับเป็นปัจจัยสำคัญ โดยสมรรถนะ คือ คุณลักษณะและความสามารถของบุคคลทั้งหมดที่สะท้อนออกมาในรูป ของพฤติกรรมการทำงานเพื่อก่อให้เกิดผลลัพธ์ที่เหนือกว่าที่สถาบันต้องการ และถูกนำมาใช้ในการพัฒนาอาจารย์ ในสถาบันอุดมศึกษานั้น มีการนำไปใช้เพื่อกำหนดเป็นเกณฑ์การประเมินผลการปฏิบัติงาน ที่สอดคล้องกับสภาพงาน และความรับผิดชอบของแต่ละสถาบัน โดยประกอบด้วยสมรรถนะทั้งสองด้าน สมรรถนะที่จำเป็นต่อวิชาชีพอาจารย์ (Functional Competency) และสมรรถนะหลักของสถาบันอุดมศึกษา (Core Competency) เป็นสมรรถนะที่บุคลากร สายวิชาการทุกคนต้องมีและเป็นส่วนหนึ่งในของแผนพัฒนาบุคลากร สถาบันอุดมศึกษาจำเป็นต้องพัฒนาสมรรถนะ ของบุคลากรสายวิชาการ รวมทั้งสนับสนุนและส่งเสริมให้มีการพัฒนาเชื่อมโยงกับวิสัยทัศน์และพันธกิจของสถาบันอุดมศึกษา ซึ่งจะส่งผลไปสู่ความสำเร็จทั้งของสถาบันอุดมศึกษาและบุคลากร

ในงานวิจัยเรื่อง "การจัดการทุนทางปัญญาและการจัดการความรู้ของสถาบันอุดมศึกษาที่เป็นเลิศในประเทศไทย" ได้เน้นถึงความสำคัญของการพัฒนาสมรรถนะของอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา โดยเน้นการพัฒนาที่สอดคล้องกับพันธกิจและ สมรรถนะหลักของสถาบัน โดยการพัฒนาสมรรถนะของอาจารย์ควรครอบคลุมทั้งด้านการสอน การวิจัย การบริการวิชาการ และการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม เพื่อให้สอดคล้องกับพันธกิจหลักของสถาบันอุดมศึกษา ทั้งนี้การนำแนวคิดสมรรถนะ มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาอาจารย์ ควรมุ่งเน้นที่การพัฒนาทักษะ ความรู้ และความสามารถที่สอดคล้องกับ

บทบาทและความรับผิดชอบของอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา เพื่อให้สามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล [12] (ปัทมวรรณ สิงห์ศรี, 2558)

สามารถสรุปได้ว่าการพัฒนาสมรรถนะในการจัดการเรียนการสอน ตามแนวทางการพัฒนาคุณภาพอาจารย์ เพื่อส่งเสริมการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา หมายถึง การส่งเสริมและพัฒนา ทักษะ ความรู้ และคุณลักษณะของอาจารย์ ให้สามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับบทบาทตามพันธกิจของสถาบันอุดมศึกษา ได้แก่ การจัดการเรียนการสอน การวิจัย การบริการวิชาการ การทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม และการพัฒนานักศึกษาโดยสมรรถนะของอาจารย์ในบริบทนี้ประกอบด้วย 2 ด้านหลัก ได้แก่

สมรรถนะที่จำเป็นต่อวิชาชีพ (Functional Competency) เช่น ทักษะการสอน การใช้เทคโนโลยีการเรียนรู้ และการออกแบบหลักสูตร

(1) สมรรถนะหลักของสถาบัน (Core Competency) เช่น จริยธรรม ความรับผิดชอบ และการทำงานร่วมกับองค์กร

โดยแนวทางการพัฒนาสมรรถนะควรเชื่อมโยงกับวิสัยทัศน์และพันธกิจของสถาบัน และใช้เป็นเกณฑ์ในการวางแผนพัฒนาบุคลากร รวมถึงการประเมินผลการปฏิบัติงาน เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาและผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาให้สามารถตอบสนองความต้องการของสังคมและการเปลี่ยนแปลงของโลกการศึกษา

2.3 แนวทางการพัฒนาค่านิยม

[13] มนตรี แยมกสิกร และคณะ (2564) กล่าวถึง การพัฒนาค่านิยมและจรรยาบรรณวิชาชีพของอาจารย์ เป็นกระบวนการสำคัญที่ส่งเสริมคุณภาพการศึกษาและความน่าเชื่อถือของสถาบันการศึกษา แนวทางการพัฒนาค่านิยมของอาจารย์สามารถสรุปได้ ดังนี้

การพัฒนาจิตวิญญาณความเป็นอาจารย์ โดยการปลูกฝังจิตวิญญาณความเป็นอาจารย์เป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้อาจารย์มีความมุ่งมั่นในการพัฒนาตนเองและผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง

การพัฒนาสมรรถนะวิชาชีพอาจารย์โดยการกำหนดตัวบ่งชี้และเกณฑ์การประเมินสมรรถนะวิชาชีพอาจารย์ ช่วยให้อาจารย์ทราบถึงมาตรฐานที่ต้องปฏิบัติตาม และสามารถพัฒนาตนเองให้สอดคล้องกับมาตรฐาน

การพัฒนาคุณลักษณะของอาจารย์ผู้สอนตามความคิดเห็นของนักศึกษา โดยการรับฟังความคิดเห็นของนักศึกษา เกี่ยวกับคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของอาจารย์ช่วยให้อาจารย์สามารถปรับปรุงตนเองให้ตรงกับความต้องการของผู้เรียนได้อย่างเข้าใจ

[14] จุริรัตน์ บุญทอง และต้องลักษณะ บุญธรรม (2561) กล่าวถึงแนวทางการพัฒนาค่านิยมของอาจารย์ที่เสนอแนะ ได้แก่ การจัดอบรมและกิจกรรมที่ส่งเสริมคุณธรรม การสร้างสภาพแวดล้อมการทำงานที่สนับสนุนพฤติกรรมที่มีจริยธรรม และการประเมินผลการปฏิบัติงานที่รวมถึงเกณฑ์ด้านจรรยาบรรณวิชาชีพ การดำเนินการเหล่านี้มีเป้าหมายเพื่อยกระดับมาตรฐานวิชาชีพครูและเสริมสร้างคุณภาพการศึกษาในภาพรวม

สามารถสรุปได้ว่าการพัฒนาค่านิยมในการจัดการเรียนการสอน ตามแนวทางการพัฒนาคุณภาพอาจารย์ เพื่อส่งเสริมการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา หมายถึง กระบวนการส่งเสริมและหล่อหลอมคุณลักษณะภายในของอาจารย์ให้มี จิตวิญญาณของความเป็นครู มีความรับผิดชอบ จริยธรรม และคุณธรรมวิชาชีพที่สะท้อนออกมาในรูปแบบของพฤติกรรมการสอนอย่างเหมาะสม โดยค่านิยมที่สำคัญ ได้แก่ ความมุ่งมั่นในการพัฒนาตนเองและนักศึกษา ความซื่อสัตย์ การเปิดรับฟังความคิดเห็น และความเป็นแบบอย่างที่ดี ทั้งนี้ แนวทางการพัฒนาค่านิยมสถาบันอุดมศึกษา สามารถดำเนินการผ่านการอบรมและกิจกรรมเสริมคุณธรรม การสร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมจริยธรรมในองค์กร และการประเมินผลที่มีเกณฑ์ด้านจรรยาบรรณ โดยนำไปสู่การยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนและการสร้างความเชื่อมั่นในบทบาทของอาจารย์ ความเป็นผู้นำทางวิชาการที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมและสถาบันอุดมศึกษาอย่างแท้จริง

3. ระดับคุณภาพอาจารย์

แบ่งออกเป็น 4 ระดับ ดังนี้ [2] (คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา, 2566)

ระดับที่ 1 ครูที่มีคุณภาพ

หมายถึง อาจารย์ที่เป็นผู้มีความรู้ความเข้าใจในศาสตร์ของตนและประยุกต์ใช้ได้มีความรู้ความเข้าใจในศาสตร์การเรียนรู้เบื้องต้น สามารถออกแบบกิจกรรม จัดบรรยากาศ ใช้ทรัพยากรและสื่อการเรียนรู้โดยคำนึงถึงผู้เรียนและปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้สามารถวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน นำผลประเมินมาใช้ปรับปรุงพัฒนาการจัดการเรียนรู้พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง เปิดใจรับฟังความคิดเห็นจากผู้ที่เกี่ยวข้อง และปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพอาจารย์ขององค์กร

ระดับที่ 2 ครูที่เกื้อกูลเพื่อนร่วมวิชาชีพให้เป็นครูที่มีคุณภาพ

หมายถึง อาจารย์ที่เป็นผู้มีความรู้ระดับที่ 1 ที่มีความรู้ลึกในศาสตร์ของตน และติดตามความก้าวหน้าของความรู้ในศาสตร์อย่างสม่ำเสมอ มีความรู้ความเข้าใจในศาสตร์การเรียนรู้สามารถจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน กำกับดูแลและติดตามผลการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ ให้คำปรึกษาชี้แนะแก่เพื่อนอาจารย์ในศาสตร์ได้ และส่งเสริมให้เกิดการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพอาจารย์ภายในองค์กร

ระดับที่ 3 ครูที่สร้างครูที่มีคุณภาพในองค์กร

หมายถึง อาจารย์ที่เป็นผู้มีความรู้ระดับที่ 2 ที่เชี่ยวชาญในศาสตร์ของตน ศาสตร์การเรียนรู้ และการจัดการเรียนรู้ข้ามศาสตร์นำผลการวิจัยในชั้นเรียนมาพัฒนาการจัดการเรียนรู้เป็นพี่เลี้ยงและผู้ชี้แนะในระดับองค์กรด้านการจัดการเรียนรู้และนโยบายด้านจรรยาบรรณวิชาชีพอาจารย์

ระดับที่ 4 ครูที่เป็นผู้นำในการพัฒนาวิชาชีพครูในระดับชาติหรือระดับนานาชาติ

หมายถึง อาจารย์ที่เป็นผู้มีความรู้ระดับที่ 3 ที่เป็นผู้ชำนาญในศาสตร์ของตน ศาสตร์การเรียนรู้ และการจัดการเรียนรู้ข้ามศาสตร์ เป็นที่ยอมรับทั้งภายในและภายนอกองค์กร มีส่วนร่วมในการกำหนดนโยบายและกลยุทธ์ในการพัฒนาองค์ความรู้และการจัดการเรียนรู้ในระดับชาติและนานาชาติและเป็นผู้นำเชิงนโยบายด้านจรรยาบรรณวิชาชีพอาจารย์

ผู้เขียนสามารถสรุปลักษณะโดยสรุปของอาจารย์แต่ละระดับได้ ดังนี้

อาจารย์ระดับที่ 1 คือ “ผู้มีความรู้พื้นฐานในศาสตร์และการจัดการเรียนรู้” สามารถออกแบบการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียน วัดและประเมินผลการเรียนรู้ และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องภายใต้จรรยาบรรณวิชาชีพ

อาจารย์ระดับที่ 2 คือ “ผู้เชี่ยวชาญที่แบ่งปัน” เป็นผู้ที่มีความรู้ลึกในศาสตร์ของตน สามารถแนะนำ ให้คำปรึกษา และเกื้อกูลเพื่อนร่วมวิชาชีพ พร้อมทั้งมีบทบาทในการส่งเสริมจรรยาบรรณวิชาชีพภายในองค์กร

อาจารย์ระดับที่ 3 คือ “ผู้นำการเปลี่ยนแปลง” เป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในศาสตร์ การเรียนรู้ และการจัดการเรียนรู้ข้ามศาสตร์ ใช้ผลการวิจัยในการพัฒนาการเรียนการสอน และเป็นพี่เลี้ยงเชิงระบบ รวมถึงกำหนดทิศทางด้านคุณภาพและจรรยาบรรณภายในองค์กร

อาจารย์ระดับที่ 4 คือ “ผู้นำระดับนโยบายและวิชาการ” เป็นผู้ที่ได้รับการยอมรับทั้งในระดับชาติและนานาชาติ มีบทบาทในการกำหนดนโยบาย กลยุทธ์ และวิสัยทัศน์ด้านการพัฒนาวิชาชีพและการจัดการเรียนรู้ในวงกว้าง พร้อมทั้งเป็นผู้นำเชิงจริยธรรมในระดับระบบการศึกษา

4. แนวทางเชิงระบบในการพัฒนาอาจารย์

ทฤษฎีเชิงระบบ (Systems Theory) เป็นแนวคิดที่มองว่า “สิ่งต่าง ๆ ในโลกไม่ได้ดำรงอยู่โดยลำพัง แต่เป็นส่วนหนึ่งของระบบที่สัมพันธ์และมีผลกระทบต่อกัน” ทุกระบบประกอบด้วยองค์ประกอบย่อย (subsystems) ที่เชื่อมโยงกันอย่างมีแบบแผน โดยมุ่งเน้นความสัมพันธ์ระหว่างส่วนต่าง ๆ มากกว่าการพิจารณาแต่ละส่วนอย่างแยกจากกัน [15] (ลัดดา ศิริวัฒน์, 2552)

การพัฒนาอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา กับ ทฤษฎีเชิงระบบ (Systems Theory) เป็นแนวทางที่สำคัญในการพัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน เพราะช่วยให้เห็นภาพรวมของระบบการจัดการที่เกี่ยวข้องกับ “คน-กระบวนการ-บริบท” และช่วยให้การพัฒนาอาจารย์ไม่เพียงเป็นกิจกรรมที่แยกส่วน แต่เป็นกลไกที่สอดคล้องกับองค์ประกอบทั้งหมดของมหาวิทยาลัย โดยสถาบันอุดมศึกษามหาวิทยาลัยในฐานะ “ระบบ” ที่มีองค์ประกอบย่อย เช่น คณะ หน่วยงานบริหารวิชาการ หน่วยงานทรัพยากรมนุษย์ และอาจารย์ มีบุคลากรสายวิชาการ ความต้องการในการพัฒนาศักยภาพ นโยบายของชาติ เช่น มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 รวมถึงงบประมาณ เป็นอินพุต (Input) ซึ่งมีกระบวนการ (Process) อาทิ การออกแบบแผนพัฒนารายบุคคล (IDP) การจัดอบรม การเรียนรู้ร่วมกัน การสร้างพี่เลี้ยง (Mentorship) การประเมินผล การสอน/สะท้อนผลการพัฒนา ตลอดจนการเชื่อมโยงกับการเลื่อนตำแหน่ง/วิชาการ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์เอาต์พุต (Output) เป็นอาจารย์ที่มีสมรรถนะสูงซึ่งมีคุณภาพการสอนดีขึ้น มีผลงานวิชาการ งานวิจัยเพิ่มขึ้นและผลิตบัณฑิตมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตามมาตรฐาน มีผลสะท้อนกลับ (Feedback) ผ่านการประเมินผลการเรียนการสอนจากนักศึกษา การสะท้อนจากผู้บริหาร/เพื่อนร่วมงาน นำไปสู่การปรับแผนพัฒนาอาจารย์ในอนาคต และตอบการรายงานตามระบบประกันคุณภาพ เช่น EdPEX, AUN-QA เป็นต้น การใช้ทฤษฎีเชิงระบบทำให้องค์กรสถาบันอุดมศึกษามองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยงานและระดับต่าง ๆ เชื่อมโยงการพัฒนาอาจารย์กับเป้าหมายของสถาบันโดยรวม ส่งเสริมการวางแผนและประเมินผลอย่างมีระบบ ช่วยให้เกิดความต่อเนื่องในการพัฒนา ไม่แยกส่วน

ประเด็นนี้ผู้เขียนได้ทำความเข้าใจและสรุปสาระสำคัญของแนวทางเชิงระบบในการพัฒนาคุณภาพอาจารย์ เพื่อส่งเสริมการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา โดยผู้เขียนสามารถสรุปได้ว่าสถาบันอุดมศึกษามีหน้าที่ผลิตบัณฑิตให้ได้ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามคุณวุฒิแต่ละระดับ โดยต้องสอดคล้องกับอัตลักษณ์ของหลักสูตรสถาบันอุดมศึกษา วิชาชีพ ประเทศชาติ และบริบทโลก สถาบันอุดมศึกษาจึงควรจัดวางกระบวนการและโครงสร้างสนับสนุนในการพัฒนาคุณภาพอาจารย์อย่างเป็นระบบกำหนดแนวทางพัฒนาอาจารย์เช่นเดียวกับนักศึกษา ให้สามารถส่งเสริมผู้เรียนได้ทั้ง 4 ด้าน ความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skills) จริยธรรม (Ethics) และลักษณะบุคคล (Character) [16] (คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา, 2565) ดังนี้

1. กรอบมาตรฐาน/แนวทาง สถาบันอุดมศึกษาควรยึดแนวทางกลางตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา (กมอ.) เป็นกรอบมาตรฐาน หรือกำหนดแนวทางของตนเองในการออกแบบระบบพัฒนาคุณภาพอาจารย์ โดยหากสถาบันมีบริบทเฉพาะ สามารถกำหนดแนวทางของตนเองได้โดยต้องได้รับความเห็นชอบจาก สภาสถาบันอุดมศึกษา

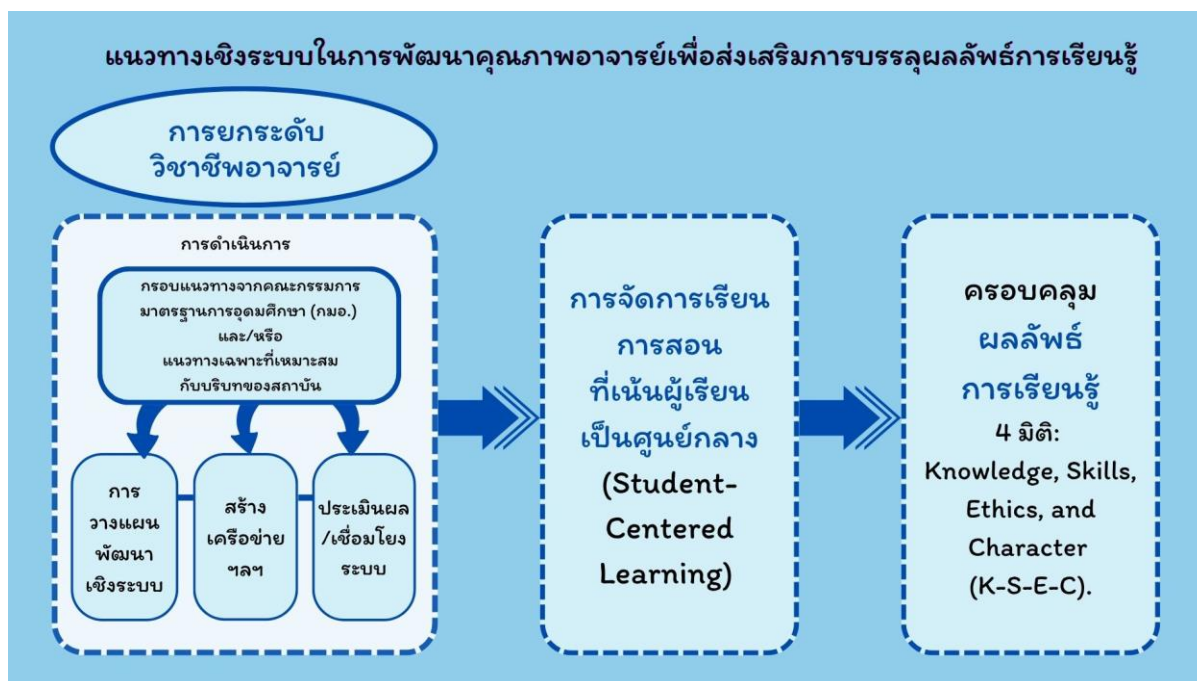
2. การวางแผนพัฒนาอาจารย์เชิงระบบ สถาบันอุดมศึกษาควรมีแผนพัฒนาคุณภาพอาจารย์รายบุคคล (Individual Development Plan: IDP) ซึ่งครอบคลุมทั้งด้าน ความรู้ สมรรถนะ และค่านิยม และมีการจัดกิจกรรมและหลักสูตรฝึกอบรมอย่างต่อเนื่องที่สัมพันธ์กับระดับคุณภาพอาจารย์ทั้ง 4 ระดับ

3. การส่งเสริมความร่วมมือและเครือข่าย สถาบันอุดมศึกษาควรเข้าร่วมกับหน่วยงานระดับชาติ เช่น สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (ควอท) เพื่อส่งเสริม การเทียบเท่า การรับรอง และการยกระดับอาจารย์ในระดับชาติ เพื่อส่งเสริมการเทียบเท่า การรับรอง และการยกระดับอาจารย์ในระดับชาติหรือนานาชาติ

4. การประเมินผลและเชื่อมโยงกับระบบอื่นของสถาบันอุดมศึกษา การพัฒนาอาจารย์ควรเชื่อมโยงกับการประเมินผลการปฏิบัติงานและการเลื่อนตำแหน่งทางวิชาการ ส่งผลกระทบต่อระบบคุณภาพขององค์กร เช่น EdPEX, AUN-QA หรือการประกันคุณภาพภายใน

เป้าหมายของแนวทางเชิงระบบ ไม่ใช่เพียงแค่ “เพิ่มความรู้” แต่เป็นการยกระดับวิชาชีพของอาจารย์ในทุกมิติ ส่งเสริมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ขับเคลื่อนสถาบันอุดมศึกษาไปสู่ความเป็นเลิศทางวิชาการอย่างยั่งยืน โดยผู้เขียนได้จัดทำกรอบแนวคิดเพื่อนำเสนอแนวทางเชิงระบบในการพัฒนาคุณภาพอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา

ซึ่งออกแบบขึ้นเพื่อส่งเสริมการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ แนวทางดังกล่าวตั้งอยู่บนพื้นฐานของนโยบายระดับชาติที่กำหนดโดยคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา และเปิดโอกาสให้สถาบันสามารถออกแบบแนวทางที่เหมาะสมกับบริบทของตนได้ โดยยังคงยึดเป้าหมายหลักของการยกระดับคุณภาพวิชาชีพอาจารย์และการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ตามภาพที่ 1 ด้านล่างนี้



ภาพที่ 1 แนวทางเชิงระบบในการพัฒนาคุณภาพอาจารย์เพื่อส่งเสริมการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้

ที่มา: สโรชา เสรีนันทชัย และคณะ, 2568

เป้าหมายสูงสุดของแนวทางเชิงระบบนี้ คือ การ “พัฒนาวิชาชีพอาจารย์เพื่อมุ่งสู่ความเป็นเลิศทางวิชาการ” โดยมีจุดเริ่มต้นที่การเลือกใช้กรอบแนวทางกลางตามประกาศของคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา หรือการออกแบบแนวทางเฉพาะที่เหมาะสมกับบริบทของสถาบัน ซึ่งต้องได้รับความเห็นชอบจากสภาสถาบัน

กระบวนการดำเนินงานประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 3 ด้าน ได้แก่

1. การวางแผนพัฒนารายบุคคล (IDP) อย่างเป็นระบบ ครอบคลุมการพัฒนาศักยภาพทั้งด้านความรู้ สมรรถนะ และค่านิยมของอาจารย์ พร้อมจัดกิจกรรมหรือหลักสูตรฝึกอบรมให้สอดคล้องกับระดับคุณภาพทั้ง 4 ระดับ
2. การสร้างความร่วมมือในระดับชาติ โดยการเข้าร่วมกับเครือข่าย เช่น สำนักงานปลัดกระทรวง อว. หรือสมาคม คอท เพื่อสนับสนุนการรับรองและยกระดับวิชาชีพอาจารย์
3. การเชื่อมโยงกับระบบการประเมินภายในขององค์กร เช่น ระบบประเมินผลการสอน ระบบการขอกำหนดตำแหน่งวิชาการ หรือระบบประกันคุณภาพ (EdPEx, AUN-QA)

กระบวนการทั้งหมดจะนำไปสู่การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ส่งผลให้สามารถพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาให้ครอบคลุมทั้ง 4 มิติ ได้แก่ ความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skills) จริยธรรม (Ethics) และลักษณะบุคคล (Character) อย่างเป็นองค์รวม

แนวทางข้างต้นนี้ไม่เพียงเป็นกลไกในการพัฒนาตนเองของอาจารย์ หากแต่เป็นกลยุทธ์เชิงระบบที่ช่วยยกระดับคุณภาพการศึกษาในระดับสถาบันได้อย่างยั่งยืน

แนวทางการพัฒนาอาจารย์ของสถาบันอุดมศึกษาในไทย

การพัฒนาอาจารย์ในระดับอุดมศึกษาในประเทศไทยได้มีความเคลื่อนไหวที่สำคัญในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา โดยเฉพาะในกลุ่มมหาวิทยาลัยชั้นนำที่ตอบรับนโยบายระดับชาติ และนำแนวทางการพัฒนาที่เป็นระบบมาใช้ เพื่อยกระดับสมรรถนะและคุณภาพวิชาชีพของคณาจารย์ ตารางที่ 1 แสดงการวิเคราะห์แนวทางการพัฒนาอาจารย์ของสถาบันอุดมศึกษาในไทยที่อยู่ในลำดับที่ 1-5 ของ QS Asia University Rankings 2025 จากการจัดอันดับล่าสุด [17] (Quacquarelli Symonds, 2024) ซึ่งครอบคลุมการดำเนินงานเชิงนโยบายใน 4 มิติ ได้แก่ (1) มาตรฐานหรือแนวทางที่ใช้เป็นกรอบอ้างอิง (2) แผนพัฒนาหรือกิจกรรมพัฒนาคณาจารย์ (3) การสร้างเครือข่ายความร่วมมือทั้งในประเทศและต่างประเทศ และ (4) การเชื่อมโยงกับระบบประเมินผลภายในของสถาบันหรือมาตรฐานภายนอก

ตารางที่ 1 การดำเนินการตามแนวทางเชิงระบบในการพัฒนาอาจารย์

สถาบันอุดมศึกษา	การดำเนินการ			
	มาตรฐาน/แนวทาง	แผนพัฒนาอาจารย์	เครือข่าย	การประเมินผล/ เชื่อมโยงกับระบบอื่น
มหาวิทยาลัยมหิดล	MUPSF/UKPSF/PSF	MU-ADP/ MOOC KM MasterClass	AUN-TEPL ควอท/ Advance HE	การเลื่อนตำแหน่งทาง วิชาการ/Corporate KPI และแผนยุทธศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	CTEF/UKPSF	Teaching & Learning Development/ MOOC	ควอท, UKPSF	การเลื่อนตำแหน่ง ทางวิชาการ/ เชื่อมโยงกับคุณภาพ รายวิชา
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์	TTDP/UKPSF	Faculty Development Roadmap/ MOOC	ควอท, UKPSF	การเลื่อนตำแหน่ง ทางวิชาการ/ เชื่อมโยงกับ TTQA
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	CMU TDP (เทียบเคียง UKPSF)	CMU Faculty Competency Development/ MOOC	ควอท	เชื่อมโยงสมรรถนะ บุคลากร
มหาวิทยาลัยเกริก	แนวทางจาก สกอ. และนโยบายภายใน	แผนอบรมตาม ภารกิจคณะ/ วิทยาลัย	เครือข่าย เอกชน, สมศ.	ประเมินรายปี/ เชื่อมโยงกับ KPI และ แผนยุทธศาสตร์

จากตารางข้างต้น จะเห็นได้ว่าสถาบันอุดมศึกษาแต่ละแห่งมีการเลือกใช้กรอบมาตรฐานหรือการพัฒนากรอบเฉพาะของตนเอง เพื่อเป็นแนวทางในการประเมินและส่งเสริมสมรรถนะของอาจารย์ โดยมีการจัดกิจกรรมหลากหลาย ทั้งเชิงอบรม การจัดทำแผนพัฒนารายบุคคลและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านกิจกรรมของมหาวิทยาลัย นอกจากนี้ยังพบว่า มหาวิทยาลัยส่วนใหญ่มีการเชื่อมโยงกับเครือข่ายระดับชาติและนานาชาติ อีกทั้งได้บูรณาการการประเมินผลอาจารย์เข้ากับระบบการเลื่อนตำแหน่งทางวิชาการ การประกันคุณภาพหลักสูตร และตัวชี้วัดเชิงกลยุทธ์ขององค์กร (KPI)

การดำเนินการเชิงระบบเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงแนวโน้มการพัฒนาคุณภาพอาจารย์ที่เชื่อมโยงทั้งในระดับบุคคล ระดับหน่วยงาน และระดับมหาวิทยาลัย ซึ่งจะเป็นกลไกสำคัญในการส่งเสริมผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาให้เป็นไปตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาอย่างยั่งยืน

การดำเนินงานตามแนวทางเชิงระบบในการพัฒนาอาจารย์ ของมหาวิทยาลัยมหิดล

กล่าวได้ว่าประกาศเรื่อง แนวทางการพัฒนาคุณภาพอาจารย์ เพื่อส่งเสริมการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2566 เกี่ยวข้องกับการพัฒนาและประเมินคุณภาพอาจารย์ ในด้านการจัดการเรียนการสอน สถาบันอุดมศึกษาจึงจำเป็นต้องกำหนดแนวทางการดำเนินงานในเชิงนโยบาย และสร้างกระบวนการโดยอยู่ภายใต้กรอบมาตรฐาน โดยครอบคลุม 3 องค์ประกอบหลักในการพัฒนาคุณภาพอาจารย์ ตามมาตรฐานการจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 ในกรณีของมหาวิทยาลัยมหิดล กองบริหารการศึกษาคือผู้รับผิดชอบหลักในการดำเนินการผลักดันการพัฒนาอาจารย์ในเชิงนโยบาย ตลอดจนกำหนดแนวทางหรือหลักเกณฑ์ และวิธีการประเมินระดับคุณภาพการจัดการเรียนการสอนที่มีมาตรฐาน ดังนี้

1. การสร้างกรอบมาตรฐาน/แนวทาง

มหาวิทยาลัยมหิดลในฐานะสถาบันอุดมศึกษาได้นำแนวทางกลางตามประกาศของคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา มาใช้เป็นกรอบมาตรฐาน กำหนดแนวทางของสถาบันในการออกแบบระบบพัฒนาคุณภาพอาจารย์ โดยในการพัฒนาหลักเกณฑ์และวิธีการประเมินระดับคุณภาพการจัดการเรียนการสอน ตามเกณฑ์มาตรฐานคุณภาพอาจารย์ของมหาวิทยาลัยมหิดล (Mahidol University Professional Standards Framework : MUPSF) มีการอ้างอิงและปรับใช้แนวคิดจาก UKPSF (United Kingdom Professional Standards Framework) ซึ่งเป็นกรอบมาตรฐานด้านการสอนและสนับสนุนการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษาของสหราชอาณาจักรที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ มีเป้าหมายในการส่งเสริมให้อาจารย์เป็นนักจัดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นผู้นำทางวิชาชีพ และเป็นผู้มีจรรยาบรรณในวิชาชีพ

	UKPSF	MUPSF
ผู้พัฒนา/ต้นกำเนิด	Advance HE, สหราชอาณาจักร	มหาวิทยาลัยมหิดล ประเทศไทย
การใช้งาน	สถาบันอุดมศึกษาทั่วโลก	บริบทของมหาวิทยาลัยมหิดล และใช้เทียบเคียงกับแนวทางตาม กมอ. พ.ศ. 2566
เป้าหมาย	ส่งเสริมการพัฒนาอาชีพสายสอนและยกระดับคุณภาพการสอนผ่านกรอบมาตรฐานที่ยืดหยุ่น	พัฒนาและประเมินสมรรถนะอาจารย์ให้สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้และการเลื่อนตำแหน่ง
องค์ประกอบหลัก	3 มิติ (Areas of Activity, Core Knowledge, Professional Values)	3 องค์ประกอบ (Knowledge, Competencies, Values)
ระดับของอาจารย์	4 ระดับ Associate Fellow, Fellow, Senior Fellow, Principal Fellow	4 ระดับคุณภาพอาจารย์ตาม กมอ. (ระดับ 1–4)
หมวดหมู่สมรรถนะ	- พฤติกรรมการสอน - ความรู้หลักสูตร/ผู้เรียน - ค่านิยมวิชาชีพ	- สมรรถนะวิชาชีพ (Functional Competency) - สมรรถนะหลัก (Core Competency)
การใช้งาน/การขอรับรอง	ขอรับรอง Fellowship ผ่านระบบของ Advance HE	ใช้ประเมินเพื่อพัฒนาอาจารย์/ขอตำแหน่งทางวิชาการใน ม.มหิดล
ความเชื่อมโยงกับนโยบายชาติ	เชื่อมโยงนโยบายคุณภาพอุดมศึกษาในระดับสากล	สอดคล้องกับ แนวทาง กมอ. พ.ศ. 2566 และผลลัพธ์การเรียนรู้ TQF 2565
การรับรอง/ยอมรับ	ในระดับสากล ผ่านระบบ Fellowship ประเภท ต่าง ๆ ของ Advance HE	ใช้ภายใน ม.มหิดล และเผยแพร่เป็นต้นแบบแก่สถาบันอุดมศึกษาอื่นในไทย
การออกแบบและโครงสร้าง	โครงสร้างแบบเปิด สามารถปรับใช้ในสถาบันต่าง ๆ ทั่วโลก	โครงสร้างพัฒนาโดยอิงจาก UKPSF ขอบบังคับมหาวิทยาลัยมหิดล ว่าด้วยตำแหน่งทางวิชาการ พ.ศ. 2565 และบริบทของมหาวิทยาลัยมหิดล

ภาพที่ 2 การเปรียบเทียบเกณฑ์ ของ UKPSF และ MUPSF

ที่มา: สโรชา เสรีนนท์ชัย และคณะ, 2568

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบกับแนวทางของคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา จะพบว่าทั้งสองกรอบนั้นต่างก็ให้ความสำคัญกับการพัฒนาอาจารย์อย่างรอบด้าน โดยเฉพาะในประเด็น ดังต่อไปนี้

(1) การส่งเสริมความรู้ทางวิชาการและการสอน ทั้งแนวทางตามประกาศของคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา และ MUPSF ต่างเน้นให้ผู้สอนมีความเชี่ยวชาญทั้งในศาสตร์ของตนเองและศาสตร์การสอน รวมถึงสามารถออกแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน

(2) การพัฒนาสมรรถนะในชั้นเรียนและนอกห้องเรียน MUPSF ส่งเสริมให้ผู้สอนใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย มีนวัตกรรมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เช่นเดียวกับแนวทางตามประกาศของคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา ที่ระบุให้อาจารย์สามารถดำเนินการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และประเมินผลได้อย่างสร้างสรรค์

(3) การพัฒนาตนเองและจรรยาบรรณในวิชาชีพ ทั้งสองกรอบต่างก็ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพอาจารย์ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาอาจารย์ในยุคที่สังคมและเทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

(4) การเติบโตในวิชาชีพตามลำดับขั้น แนวทางตามประกาศของคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษาได้แบ่งระดับคุณภาพออกเป็น 4 ระดับ ตั้งแต่ "ครูที่มีคุณภาพ" ไปจนถึง "ผู้นำวิชาชีพระดับชาติ/นานาชาติ" ในขณะที่ MUPSF ก็มี ระดับการพัฒนาความเชี่ยวชาญด้านการสอนของผู้สอน 4 ระดับ ซึ่งสะท้อนการเติบโตอย่างมีขั้นตอนในวิชาชีพการสอน

ดังนั้น การที่มหาวิทยาลัยมหิดลใช้ แนวทางตามประกาศของคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษาเป็นกรอบมาตรฐานหลัก พร้อมทั้งเชื่อมโยงและประยุกต์เข้ากับ MUPSF ได้อย่างลงตัว ถือเป็นแนวทางที่ช่วยเสริมสร้างความเข้มแข็งทางวิชาชีพ และนำไปสู่การสร้างผู้นำทางการศึกษาในระดับนานาชาติได้อย่างแท้จริง อีกทั้งเมื่อเทียบเคียงการอ้างอิงและปรับใช้แนวคิดจากกรอบมาตรฐาน UKPSF (United Kingdom Professional Standards Framework) พบว่าทั้งสองกรอบมีความสอดคล้องกับองค์ประกอบของ UKPSF มี 3 มิติหลัก ดังนี้

(1) มิติด้านกิจกรรมทางวิชาชีพ (Areas of Activity) UKPSF กำหนดกิจกรรมสำคัญ เช่น การออกแบบการเรียนรู้ การประเมินผล และการส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับสมรรถนะ 4 ด้านในประกาศของคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา และ MUPSF

(2) มิติด้านความรู้ (Core Knowledge) UKPSF เน้นการมีความรู้ในศาสตร์ของตนเองและทฤษฎีการเรียนรู้ ซึ่งตรงกับองค์ประกอบ “ความรู้” ตามประกาศของคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา และ MUPSF

(3) มิติด้านค่านิยม (Professional Values) ทั้งสามกรอบต่างย้ำให้ผู้สอนมีจรรยาบรรณ และมุ่งมั่นพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดย UKPSF ใช้คำว่า commitment to continuing professional development and evaluation of practice ซึ่งสอดคล้องกับประกาศของคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา ข้อ 4.3 เรื่องค่านิยมและเกณฑ์ MUPSF ด้าน Personal and Professional Development

จะเห็นได้ว่า เกณฑ์ MUPSF มีความเป็นสากลช่วยส่งเสริมให้อาจารย์มีความเข้าใจและสามารถเทียบระดับสมรรถนะหรือคุณสมบัติกับกรอบสากลได้ เช่น การขอรับรอง UKPSF จาก Advance HE เป็นต้น มีการพัฒนาคุณภาพอาจารย์เป็นไปตามแนวทางประกาศของคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา โดยมีความร่วมสมัยเป็นปัจจุบันและเชื่อมโยงกับเวทีนานาชาติได้อย่างเป็นรูปธรรม

2. การวางแผนพัฒนาอาจารย์เชิงระบบ

มหาวิทยาลัยมหิดลให้ความสำคัญอย่างยิ่งกับการพัฒนาอาจารย์ในเชิงระบบ โดยมีกองบริหารการศึกษำทำหน้าที่หลักในการออกแบบ ดำเนินการ และส่งเสริมกิจกรรมการพัฒนาศักยภาพอาจารย์ให้มีความสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาอาจารย์ซึ่งครอบคลุมทั้งด้าน ความรู้ สมรรถนะ และค่านิยม และมีการจัดกิจกรรมและหลักสูตรฝึกอบรมอย่างต่อเนื่องที่สัมพันธ์กับระดับคุณภาพอาจารย์ทั้ง 4 ระดับ อาทิ

MU-ADP (Mahidol University Academic Development Program) โปรแกรมพัฒนาศักยภาพอาจารย์ใหม่ของมหาวิทยาลัยมหิดลที่ถูกออกแบบอย่างเป็นระบบ ครอบคลุมการพัฒนาคุณภาพอาจารย์ใน 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ความรู้ (Knowledge) สมรรถนะ (Competencies) และค่านิยม (Values) โดยมีหัวข้อการเรียนรู้สำคัญ เช่น หลักการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ (Adult Learning Theory) เน้นให้ผู้สอนเข้าใจพฤติกรรมและแรงจูงใจของผู้เรียนระดับอุดมศึกษามีความรู้ในศาสตร์การสอนและการเรียนรู้อย่างเหมาะสม หัวข้อการออกแบบผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcomes Design) สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา ช่วยให้อาจารย์สามารถออกแบบรายวิชาอย่างมีเป้าหมายชัดเจน หัวข้อที่ส่งเสริมสมรรถนะด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ (Assessment for/as/of Learning) ส่งเสริมการใช้การประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียน (formative) และสรุปผลสัมฤทธิ์ (summative) หัวข้อของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-Centered Learning) โดยให้ความสำคัญกับความแตกต่างของผู้เรียน การสร้างบรรยากาศและการเลือกใช้สื่อ/เทคโนโลยี รวมถึงหัวข้อการสะท้อนผลการสอน (Reflective Practice) ที่ส่งเสริมให้ผู้สอนวิเคราะห์

การสอนของตนอย่างมีระบบ เพื่อการพัฒนาอย่างต่อเนื่องตรงกับค่านิยมด้าน “การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง” [18] (มหาวิทยาลัยมหิดล กองบริหารการศึกษา, 2568)

ทั้งนี้ MU-ADP เป็นกลไกสำคัญที่ช่วยวางรากฐานให้กับอาจารย์ใหม่ให้เติบโตบนเส้นทางวิชาชีพตามกรอบ MUPSF และก้าวเข้าสู่ระบบการประเมินคุณภาพตามประกาศของคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษาอย่างมั่นคง ส่งเสริมให้อาจารย์มีความรู้และทักษะที่จำเป็นในการจัดการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมุ่งเสริมสร้างสมรรถนะการสอนอย่างมืออาชีพ วางรากฐานจรรยาบรรณและค่านิยมในวิชาชีพ และสร้างความเข้าใจเรื่องมาตรฐานคุณวุฒิ ผลลัพธ์การเรียนรู้ และการประเมินผล เตรียมความพร้อมในการพัฒนาอาจารย์เข้าสู่ระดับคุณภาพที่สูงขึ้นได้

การสนับสนุนการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านแพลตฟอร์ม มหาวิทยาลัยมหิดลส่งเสริมให้อาจารย์พัฒนาศักยภาพอย่างต่อเนื่องผ่านระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง (self-directed learning) ซึ่งเป็นแนวทางสำคัญในยุคดิจิทัลที่เน้นการพัฒนาวิชาชีพแบบยืดหยุ่น ปรับให้เหมาะกับบริบทของแต่ละบุคคล โดยใช้แพลตฟอร์มที่มีมาตรฐานสูง เพื่อให้การเรียนรู้มีคุณภาพ และเชื่อมโยงกับมาตรฐานวิชาชีพระดับสากล

โดยมหาวิทยาลัยมหิดลเปิดให้อาจารย์เข้าร่วมเรียนโดยไม่มีค่าใช้จ่ายผ่านแพลตฟอร์ม Coursera ที่รวบรวมหลักสูตรจากมหาวิทยาลัยชั้นนำระดับโลก เช่น Stanford, Yale, University of London, Johns Hopkins ฯลฯ โดยอาจารย์สามารถเลือกเรียนความรู้เฉพาะด้านที่เกี่ยวข้องกับบทบาทของตน ช่วยให้อาจารย์สามารถบูรณาการที่ทันสมัยเข้ากับหลักสูตรของมหาวิทยาลัยสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการ Upskill & Reskill สำหรับอาจารย์ เช่น Pedagogy (ศาสตร์การสอน) Learning Analytics (วิเคราะห์พฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนแบบเชิงลึก) Curriculum Design (ออกแบบหลักสูตร/รายวิชา) Research Methods (การวิจัยเพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่หรือพัฒนาการจัดการเรียนการสอน) ตอบโจทย์ในการส่งเสริมให้อาจารย์พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณค่าทางวิชาชีพ เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงในยุคอุดมศึกษา 4.0 และก้าวทันระดับสากล ส่งเสริมให้อาจารย์มี “ความรู้ในศาสตร์การสอน” ในเชิงลึก เพื่อยกระดับคุณภาพอาจารย์ อาจารย์สามารถเลือกเส้นทางการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้นานาชาติ ทำให้สามารถปรับตัวและตอบสนองต่อแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของอุดมศึกษาโลกได้อย่างมีประสิทธิภาพ

มหาวิทยาลัยมหิดลสนับสนุนการสอนออนไลน์ ผ่านแพลตฟอร์ม MUx [19] (มหาวิทยาลัยมหิดล กองบริหารการศึกษา, 2564) ซึ่งเป็นระบบ MOOCs (Massive Open Online Courses) ของมหาวิทยาลัยมหิดล ที่ออกแบบ/พัฒนามาเพื่อเป็น centralized system ให้อาจารย์สามารถพัฒนา หลักสูตรออนไลน์ และเผยแพร่เนื้อหาการเรียนรู้ในวงกว้างสนับสนุนการใช้งานระบบเพื่อ Blended Learning และ Flipped Classroom รองรับการเรียนรู้แบบ Asynchronous และ Synchronous Learning และสนับสนุนการพัฒนารายวิชาออนไลน์แบบ MOOC ส่งเสริมให้อาจารย์ออกแบบการเรียนรู้เชิงนวัตกรรม รองรับการเรียนรู้แบบเปิดและสอดคล้องกับมาตรฐาน AUN-QA และใช้นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ รวมถึงการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้และการถอดบทเรียนร่วมกัน ผ่าน KM Masterclass เป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนา “สมรรถนะ” และ “ค่านิยม” ตามประกาศของคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษาและเกณฑ์ MUPSF

มหาวิทยาลัยมหิดลส่งเสริมงานวิจัยทางการศึกษาและการสร้างนวัตกรรมการสอนเป็นกลไกเชิงรุกของมหาวิทยาลัยในการยกระดับอาจารย์ให้สามารถทำวิจัยทางการศึกษาได้อย่างมีคุณภาพ โดยเน้นให้อาจารย์ได้พัฒนาทักษะและความรู้ด้านการวิจัยทางการศึกษา (Educational Research) ใช้ผลวิจัยเพื่อพัฒนาแนวทางการเรียนรู้และบริหารการศึกษาให้ดีขึ้น ส่งเสริมการตีพิมพ์ระดับนานาชาติและสร้างเครือข่ายนักวิจัย ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างคณาจารย์และผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา [20] (มหาวิทยาลัยมหิดล กองบริหารการศึกษา, 2564)

นอกจากนี้ยังสร้างแรงจูงใจและส่งเสริมความภาคภูมิใจในวิชาชีพผ่านรางวัลอาจารย์ต้นแบบด้านการสอนของมหาวิทยาลัยเป็นกลไกที่ช่วยยกระดับอาจารย์ที่มีสมรรถนะสูงให้ก้าวสู่บทบาท “ครูที่สร้างครู” หรือ “ผู้นำด้านการเรียนรู้

ขององค์กร” เชิดชูเกียรติคณาจารย์ ที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาบทเรียนออนไลน์ที่มีคุณภาพ ซึ่งถือเป็น “นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้” ในยุคการศึกษาดิจิทัล ส่งเสริมให้อาจารย์ออกแบบเนื้อหาออนไลน์อย่างมีอาชีพ บนแพลตฟอร์ม MUx, MOOC หรือ LMSอื่น ๆ ส่งเสริมบทบาทอาจารย์ในฐานะนักออกแบบการเรียนรู้ (Instructional Designer) และ ผู้นำแนวปฏิบัติที่ดี (Good Practice Leader) ตามกรอบแนวทางพัฒนาอาจารย์ในประกาศของคณะกรรมการมาตรฐาน การอุดมศึกษา และเกณฑ์ MUPSF

สรุปได้ว่ามหาวิทยาลัยมหิดล โดยการดำเนินงานของกองบริหารการศึกษได้วางระบบพัฒนาอาจารย์ อย่างรอบด้าน ครอบคลุมตั้งแต่พื้นฐานการเป็นอาจารย์ไปจนถึงการผลักดันให้อาจารย์เข้าสู่เวทีนานาชาติ ทั้งหมดนี้สะท้อนถึง “การพัฒนาอาจารย์เชิงระบบ” ที่มีความเชื่อมโยงระหว่างเกณฑ์ภายในอย่าง MUPSF และมาตรฐานระดับชาติ ของคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา ตลอดจนกรอบมาตรฐานวิชาชีพระดับสากลอย่าง UKPSF อย่างชัดเจน

3. การส่งเสริมความร่วมมือและเครือข่าย

การพัฒนาคุณภาพอาจารย์ในปัจจุบัน ไม่สามารถดำเนินการแบบแยกส่วนเฉพาะมหาวิทยาลัยใดมหาวิทยาลัยหนึ่ง ได้อีกต่อไป แต่จำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือระหว่างสถาบัน ทั้งในระดับชาติและระดับนานาชาติ เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยน องค์ความรู้ เทียบเท่ามาตรฐาน และร่วมกันยกระดับวิชาชีพอาจารย์ ให้มีความสามารถในการแข่งขันระดับสากล

เครือข่าย AUN-TEPL เป็นความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยมหิดลกับในมหาวิทยาลัยอาเซียน โดยเน้นการพัฒนา แนวทาง การเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีหนุนเสริม (Technology-Enhanced Learning) ส่งเสริมให้มีการแลกเปลี่ยนงานวิจัย นวัตกรรมการสอน และการออกแบบการเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning) ส่งเสริมให้อาจารย์สามารถเข้าร่วม เวทีประชุม นำเสนอผลงาน และแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับเพื่อนร่วมวิชาชีพในภูมิภาค ช่วยให้อาจารย์ได้พัฒนาสมรรถนะ ตามประกาศของคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา ด้าน “นวัตกรรมการสอนและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้” และเกณฑ์ MUPSF ที่มุ่งเน้นให้อาจารย์สามารถ ออกแบบและจัดการเรียนรู้ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยสอดคล้องกับผลลัพธ์ การเรียนรู้ (Learning Outcomes), บริบทของผู้เรียน, และการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีการศึกษา [21] (AUN-TEPL Thematic Network, 2568)

นอกจากนี้ มหาวิทยาลัยมหิดลสนับสนุนให้อาจารย์สมัครรับรองสถานะตาม UKPSF [22] (มหาวิทยาลัยมหิดล กองบริหารการศึกษ, 2568) ซึ่งเป็นกรอบมาตรฐานวิชาชีพอาจารย์ในอุดมศึกษาที่พัฒนาโดย Advance HE แห่งสหราชอาณาจักร โดยมีการอบรมเตรียมเอกสารและส่งคำรับรองผ่านกลไกภายในประเมินสมรรถนะของอาจารย์ ตามกรอบกิจกรรม ความรู้ และค่านิยม เป็นการยืนยันคุณภาพในระดับนานาชาติ ที่สามารถใช้ในผลงานพัฒนาวิชาชีพได้

4. การประเมินผลและเชื่อมโยงกับระบบอื่นของสถาบันอุดมศึกษา

มหาวิทยาลัยมหิดลจัดทำประกาศมหาวิทยาลัยมหิดล เรื่อง หลักเกณฑ์และวิธีการเทียบระดับคุณภาพ การจัดการเรียนการสอนตามเกณฑ์มาตรฐานคุณภาพอาจารย์ของมหาวิทยาลัยมหิดลกับระดับคุณภาพผลการสอน ตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยมหิดลว่าด้วยตำแหน่งวิชาการ พ.ศ. 2566 เพื่อสนับสนุนให้อาจารย์เข้าสู่ระบบการประเมิน ระดับคุณภาพการจัดการเรียนการสอนตามเกณฑ์มาตรฐานคุณภาพอาจารย์ของมหาวิทยาลัยมหิดลและใช้เป็นผล การประเมินผลการสอนสำหรับการขอกำหนดตำแหน่งทางวิชาการตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยมหิดล ว่าด้วยตำแหน่งวิชาการ

บทสรุป

การพัฒนาคุณภาพอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษานับเป็นกลยุทธ์สำคัญในการยกระดับคุณภาพการจัดการเรียน การสอนให้สอดคล้องกับมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 โดยเน้นองค์ประกอบหลัก 3 ด้าน ได้แก่ ความรู้ (Knowledge), สมรรถนะ (Competencies) และค่านิยม (Values) ซึ่งสอดคล้องกับระดับคุณภาพอาจารย์ทั้ง 4 ระดับ ตามแนวทางของคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา จากกรณีศึกษามหาวิทยาลัยมหิดลได้แสดงให้เห็นถึงการพัฒนา อาจารย์เชิงระบบ โดยนำกรอบ MUPSF (Mahidol University Professional Standards Framework) มาใช้เป็นแนวทางหลัก

ในการกำหนดระดับคุณภาพของอาจารย์ และเชื่อมโยงกับเกณฑ์ UKPSF ซึ่งเป็นกรอบวิชาชีพพระตบนาชาชาติ พร้อมทั้งบูรณาการกับระบบอื่นของสถาบัน

ผู้เขียนได้รวบรวมข้อมูลจากเอกสารเชิงนโยบายและแนวทางปฏิบัติภายในมหาวิทยาลัยมหิดล รวมถึงกรอบมาตรฐานระดับชาติและนานาชาติ และทำการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบระหว่าง MUPSF และ UKPSF เพื่อสังเคราะห์แนวทางเชิงระบบในการพัฒนาอาจารย์ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า มหาวิทยาลัยมหิดลได้ดำเนินกิจกรรมสนับสนุนอย่างรอบด้านครอบคลุมมิติการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยี และการเติบโตทางวิชาชีพ แสดงให้เห็นว่าการพัฒนาอาจารย์อย่างเป็นระบบต้องมีทั้งกรอบมาตรฐานที่ชัดเจน กลไกสนับสนุนที่เหมาะสมและการเชื่อมโยงกับระบบพัฒนาอื่น ๆ ของมหาวิทยาลัย อย่างบูรณาการ อันจะนำไปสู่การยกระดับอาจารย์สู่ความเป็นผู้นำวิชาชีพในระดับชาติและนานาชาติอย่างแท้จริง

การพัฒนาคุณภาพอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา ตามประกาศแนวทางการพัฒนาคุณภาพอาจารย์เพื่อส่งเสริมการบรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2566 บทความนี้ได้นำเสนอกรอบแนวคิดเชิงระบบที่มหาวิทยาลัยสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการออกแบบและบริหารการพัฒนาคุณภาพอาจารย์ ทั้งในด้านการจัดการเรียนรู้ การประเมินผล การใช้เทคโนโลยี และการเติบโตทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง โดยชี้ให้เห็นถึงรูปแบบการดำเนินงานที่สามารถเทียบเคียงและนำไปปรับใช้ในสถาบันอุดมศึกษาอื่นได้ตามบริบท สถาบันอุดมศึกษาควรสนับสนุนการพัฒนาอาจารย์ในทุกมิติทั้งในเชิงวิชาชีพ นวัตกรรม และนโยบายระดับองค์กร สถาบันอุดมศึกษาควรตระหนักว่าการพัฒนาอาจารย์ต้องมีระบบและมีเป้าหมายที่เชื่อมโยงกับผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียน ไม่ใช่เน้นเพียงการเข้าร่วมอบรม แต่ควรเน้นที่การพัฒนาสมรรถนะจริงและสามารถวัดผลได้ มีการบูรณาการกรอบมาตรฐานการพัฒนาคุณภาพอาจารย์เข้ากับแผนยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัย ระบบประกันคุณภาพ การเลื่อนตำแหน่งทางวิชาการ การประเมินผลการปฏิบัติงาน สนับสนุนให้อาจารย์สร้างและแลกเปลี่ยนองค์ความรู้จากการปฏิบัติจริง (Practice-based Knowledge) พร้อมทั้งส่งเสริมให้อาจารย์มีความก้าวหน้าและการเติบโตทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่องโดยเชื่อมโยงการพัฒนาไปสู่บทบาทตามระดับคุณภาพที่กำหนดไว้ตามประกาศแนวทางการพัฒนาคุณภาพอาจารย์เพื่อส่งเสริมการบรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2566

เอกสารอ้างอิง

- [1] กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. (2565). *กฎกระทรวง มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565*. <https://www.mhesi.go.th/index.php/en/all-legal/76-ministerial-regulation/7213-2565-5.html>
- [2] คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา. (2566). *แนวทางการพัฒนาคุณภาพอาจารย์ เพื่อส่งเสริมการบรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2566*. กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม.
- [3] กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2579*. <https://www.onec.go.th/index.php/book/BookView/1540>
- [4] Tinto, V. (2015). Through the Eyes of Students. *Journal of College Student Retention*, 19(3), 254-269. <https://doi.org/10.1177/1521025115621917>
- [5] Brown, J. S., & Adler, R. P. (2008). Minds on fire: Open education, the long tail, and learning 2.0. *Educause Review*, 43(1), 16–32.
- [6] มหาวิทยาลัยมหิดล. (2566). *ประกาศมหาวิทยาลัยมหิดล เรื่อง หลักเกณฑ์และวิธีการประเมินระดับคุณภาพการจัดการเรียนการสอน ตามเกณฑ์มาตรฐานคุณภาพอาจารย์ของมหาวิทยาลัยมหิดล (Mahidol University Professional Standards Framework : MUPSF) พ.ศ. 2566*. <https://shorturl.asia/RPONz>

- [7] กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. (2565). *กฎกระทรวง มาตรฐานการจัดการศึกษา ระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565*. <https://www.mhesi.go.th/index.php/all-legal/76-ministerial-regulation/7209-2565.html>
- [8] เมษสุวรรณ เมทินี, จันทร์จรัสจิตต์ ศุภรักษ์, และเกตุวงศา กฤตยาวิติ. (2562). ความสัมพันธ์ระหว่างการพัฒนาความรู้ ต่อเนื่องทางวิชาชีพกับคุณภาพงานบริการที่ให้ความเชื่อมั่นของผู้ประกอบวิชาชีพด้านการสอบบัญชีในประเทศไทย. *วารสารการบัญชีและการจัดการ*, 11(3), 179–189.
- [9] นงนภัทร รุ่งเนย, กฤษณา หงษ์ทอง, เพ็ญแข ดิษฐบรรจง, จันทร์จิรา สีสว่าง, และดวงหทัย ยอดทอง. (2560). ปัจจัยแห่งความสำเร็จในการพัฒนาความรู้ของนักศึกษาพยาบาลเพื่อสอบขึ้นทะเบียนรับใบอนุญาตประกอบวิชาชีพการพยาบาล. *วารสารพยาบาลกระทรวงสาธารณสุข*, 26(3), 170–181.
- [10] ศิริวดี วิวิธคุณากร. (2565). การพัฒนาสมรรถนะทางวิชาการของอาจารย์มหาวิทยาลัยราชภัฏ. *วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 9(2), 39–60.
- [11] ปัทมวรรณ จินดารักษ์. (2560). การพัฒนาสมรรถนะบุคลากรสายวิชาการในสถาบันอุดมศึกษา. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 11(1), 221–233.
- [12] ปัทมวรรณ สิงห์ศรี. (2558). *การจัดการทุนทางปัญญาและการจัดการความรู้ของสถาบันอุดมศึกษาที่เป็นเลิศในประเทศไทย*. [คุชชิน์พนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- [13] มนตรี แยมกลีกร, อมลวรรณ วีระธรรมโม, และวิลาวัลย์ โพธิ์ทอง. (2564). หลักการและระบบปฏิบัติการเพื่อเสริมสร้าง จรรยาบรรณวิชาชีพครูผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ. *วารสารสุโขทัยธรรมมาธิราช*, 41(2), 1–12.
- [14] จุริรัตน์ บุญทอง และ ต้องลักษณ์ บุญธรรม. (2561). ความต้องการจำเป็นการพัฒนาสมรรถนะหลักด้านจริยธรรมและ จรรยาบรรณวิชาชีพครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 จังหวัดนนทบุรี. *วารสารมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช*, 38(3), 15–34.
- [15] ลัดดา ศิริวัฒน์. (2552). *การบริหารการศึกษาแนวใหม่: ทฤษฎีเชิงระบบและการบริหารแบบมีส่วนร่วม*. พิมพ์ดี.
- [16] คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา. (2565). *รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565*. สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม.
- [17] Quacquarelli Symonds. (2024). *QS World University Rankings: Asia 2025. Top Universities*. <https://www.topuniversities.com/asia-university-rankings?countries=th>
- [18] มหาวิทยาลัยมหิดล กองบริหารการศึกษา. (2568). *Mahidol University Academic Development Program โครงการพัฒนาศักยภาพอาจารย์มหาวิทยาลัยมหิดล ด้านการศึกษา ปีที่ 5*. <https://op.mahidol.ac.th/ea/staff/muadp/>
- [19] มหาวิทยาลัยมหิดล กองบริหารการศึกษา. (2564). *ขอใช้พื้นที่ระบบ MUx*. <https://op.mahidol.ac.th/ea/mux-system/>
- [20] มหาวิทยาลัยมหิดล กองบริหารการศึกษา. (2564). *โครงการวิจัยการสอนออนไลน์*. <https://op.mahidol.ac.th/ea/research-award/>
- [21] AUN-TEPL Thematic Network. (2568). *Members*. <https://www.auntepl.com/members>
- [22] มหาวิทยาลัยมหิดล กองบริหารการศึกษา. (2568). *Mahidol University Quality Teaching Awards*. <https://op.mahidol.ac.th/ea/aanews-030468/>

**ระบบการบริหารตามแนวคิดสังคมพหุวัฒนธรรม
สำหรับโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่**
**A Multicultural Society Management System for Schools under the Office
of the Primary Educational Service Area in Chiang Mai Province**

ศุภชาติ ขมหวาน^{1*}, และ จิราภรณ์ สุภิสงห์²
Suphachat Khomwarn^{1*}, and Jiraporn Supising²

^{1, 2} สาขาการบริหารการศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเวสเทิร์น วิทยาเขตวัชรพล, ปทุมธานี, ประเทศไทย

^{1, 2} Educational Administration Program, Graduate School, Western University Watcharapol Campus, Pathum Thani, Thailand

Received: March 10, 2025 Revised: July 17, 2025 Accepted: September 2, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสังเคราะห์และยืนยันองค์ประกอบของการบริหารตามแนวคิดสังคมพหุวัฒนธรรม 2) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหา และปัจจัยเอื้อต่อความสำเร็จของการบริหารตามแนวคิดสังคมพหุวัฒนธรรม สำหรับโรงเรียนประถมศึกษา และ 3) เพื่อพัฒนาระบบการบริหารตามแนวคิดสังคมพหุวัฒนธรรมสำหรับโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ ผู้ให้ข้อมูลเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 43 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ตารางการสังเคราะห์องค์ประกอบ แบบยืนยันองค์ประกอบ แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง แบบตรวจสอบแบบประเมิน สถิติที่ใช้ คือ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า 1. องค์ประกอบของการบริหารตามแนวคิดสังคมพหุวัฒนธรรม หลังการยืนยัน มีทั้งหมด 6 องค์ประกอบหลัก 38 องค์ประกอบย่อย 2. โรงเรียนประถมศึกษาได้นำแนวคิดพหุวัฒนธรรมมาผสมผสานกับหลักสูตรและกิจกรรมนอกหลักสูตร แต่ยังคงมีปัญหาในความสามารถของครู การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม และการบูรณาการในชั้นเรียน ปัจจัยเอื้อต่อความสำเร็จ ได้แก่ หลักสูตรที่ปรับเปลี่ยนได้ ความร่วมมือของชุมชน และการสนับสนุนจากรัฐบาล 3. การพัฒนาระบบการบริหารตามแนวคิดสังคมพหุวัฒนธรรมสำหรับโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ ด้วยทฤษฎีระบบ (IPO) มี 6 ด้าน ได้แก่ การบูรณาการการจัดการเรียนรู้แบบพหุวัฒนธรรม การพัฒนาวิชาชีพด้านการศึกษา พหุวัฒนธรรม การสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมในการศึกษา การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชน การจัดการสภาพแวดล้อม พหุวัฒนธรรมอย่างมีประสิทธิภาพ และการประเมินพหุวัฒนธรรมในการบริหารการศึกษา ผลการตรวจสอบความถูกต้อง ร้อยละ 92.20 และความเหมาะสม ร้อยละ 96.44 ผลการประเมินความเป็นไปได้และความเป็นประโยชน์ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ระบบการบริหาร สังคมพหุวัฒนธรรม โรงเรียนประถมศึกษา

*Corresponding author. Tel.: 089 755 6307

Email address: sawsuphachat@gmail.com

DOI: 10.14456/lartsj.2026.16

Abstract

This qualitative study aimed to: (1) synthesize and validate the key components of multicultural society management; (2) examine the current conditions, challenges, and factors contributing to the effective management of multicultural societies in primary schools; and (3) develop a multicultural society management system for schools under the Office of the Primary Educational Service Area in Chiang Mai Province. The key informants consisted of 43 experts in relevant fields. The research instruments included a synthesis table, a confirmation form, a semi-structured interview form, a system verification form, and an evaluation form. Data were analyzed using frequency, percentage, mean, standard deviation, and content analysis. The findings revealed that: (1) the validated framework for multicultural society management in schools comprised six key components and 38 sub-components; (2) primary schools have integrated multicultural perspectives into their curricula and extracurricular activities; however, challenges remain in teacher competency, intercultural communication, and the integration of multicultural perspectives into classroom practices. Key factors contributing to successful multicultural society management include adaptable curricula, community collaboration, and government support; and (3) based on system theory and the Input–Process–Output (IPO) model, the proposed multicultural society management system for schools under the Office of the Primary Educational Service Area in Chiang Mai Province comprises six aspects: (1) integration of multicultural instruction, (2) professional development in multicultural education, (3) intercultural communication in education, (4) promotion of community participation, (5) effective management of multicultural environments, and (6) multicultural evaluation in educational management. The proposed system achieved an accuracy rate of 92.20% and an appropriateness rating of 96.44%. Its feasibility and overall utility were both evaluated at the highest level.

Keywords: Multicultural Society, Management System, Primary Schools.

Introduction

Thailand has recognized the importance of multicultural education in fostering social inclusion and cohesion. Educational management focuses on equipping students with 21st-century skills, emphasizing moral and democratic values, social competencies, and national identity. In line with the 20-year National Strategy (2018–2037) [1] (National Strategy Secretariat Office, Office of the National Economic and Social Development Board, 2018) highlights the development of human resources to be virtuous, intelligent, and quality individuals with public awareness and responsibility to society. Despite these policies, challenges remain in effectively implementing multicultural education. Studies indicated that while policies exist, practical obstacles hinder their success, such as language barriers, cultural differences, and varying levels of preparedness among schools to accommodate diverse student backgrounds.

Managing a multicultural society involves fostering an environment where diverse cultural backgrounds are acknowledged, respected, and integrated into the broader community. Effective management of such diversity can enhance social cohesion, economic development, and cultural

enrichment. However, managing a multicultural society effectively requires a systems approach that encompasses input, processes, and output to foster inclusivity and cohesion.

Chiang Mai Province in northern Thailand is known for cultural diversity with various ethnic groups such as the Tai Yai, Karen, Mong, Akha, and numerous hill tribes. The challenges are accommodating diverse cultural contexts, addressing language barriers, ensuring educational equity, adapting national educational policies, fostering community engagement, preparing educators, and collecting data. An integrated approach, cooperation with local populations, and knowledge of educational theory and cultural dynamics within the context of Chiang Mai Province are all necessary to address these. This diversity is mirrored in the student populations of primary schools under the Office of the Primary Educational Service Area, presenting both opportunities and challenges in educational management.

It seems that Thailand's minority ethnic groups still face educational challenges like language barriers, limited access, cultural insensitivity, and economic hardships. Lack of bilingual education, inadequate infrastructure, underqualified teachers, and geographic isolation exacerbate these issues, especially in rural areas [2] (Siriphaprapagon, 2024). Multicultural society management requires a multifaceted approach that includes inclusive policies, cultural competence, support for multicultural organizations, social integration efforts, educational initiatives, and addressing cultural biases.

So far, multicultural education has contributed to social cohesion and democratic values, especially when systematically integrated into school policies and curricula, there is still no concrete system for schools in Thailand. The development of a multicultural society management system for schools is essential to ensure that educational practices are inclusive, culturally responsive, and aligned with both national and international education goals. However, developing a multicultural society management system for schools should not only enhance learning outcomes for all students but also strengthen social cohesion and cultural understanding in increasingly diverse societies.

Objectives

1. To synthesize and confirm components of the multicultural society management for schools under the Office of the Primary Educational Service Area in Chiang Mai Province.
2. To investigate the current conditions, challenges, and success factors of multicultural society management for schools.
3. To develop the multicultural society management system for schools under the Office of the Primary Educational Service Area in Chiang Mai Province.

Literature Review

Multicultural Education

Based on [3] Banks (2014) multicultural education is an instructive change development in which the major objective is to rebuild educational modules and instructive education so that students from differing social classes, racial, and ethnic groups. Multicultural education comprises three major components: an instructive change development, a philosophy, and a handle that never closes since there will continuously be a disparity among equitable beliefs and school and societal hones.

Later, the study related the policy of multicultural society in the Republic of Korea and problems with cultural diversity, revealed that cultural diversity in Korea is hindered by cultural conflicts, racism, and language barriers. The policy should encourage cooperation, assist in divorce or separation cases, and incorporate multicultural society or foreign language content in curriculums. [4] (Jantao, 2021)

In addition, [5] Tamang (2022) highlights the growing importance of multicultural education in today's education. Teachers and mentors must address cultural differences in students' learning preparation. The concept, which emerged in the 1960s, addresses equity in education through content integration, knowledge construction, prejudice reduction, equity pedagogy, and an empowering school culture.

A multicultural society could be a differing community with different ethnic bunches coexisting, advertising presentations to differing societies, cultivating resilience, and advancing culinary, creative, and social abundance. In any case, challenges incorporate communication obstructions, errors, and social clashes, which can prevent keeping up a shared national character. [6] (Ahirai, 2024)

Moreover, multiculturalism refers to the recognition of cultural diversity and the identity of each culture as various interrelated cultures do not possess each other. If a country accepts multiculturalism, it must not exist. The law is too strict. The alternative must be open to normalization without any culture dominating [7] (Tulee, 2023).

However, [8] Moonfey et al. (2023) developed an innovative approach to promote multicultural society learning for ethnic students in vocational institutes in Chiang Mai Province. The study found that students wanted to study a multicultural society of equality and diversity, with a 1–3-hour time structure, content about race and ethnicity diversity, online learning, and self-assessment methods.

It can be concluded that multicultural education aims to create equal educational opportunities for students from diverse social, racial, and ethnic backgrounds, as well as male and female students and LGBT students. It consists of three main components: an instructional change development, a philosophy that embodies equitable beliefs, and a continuous effort to address disparities between equitable beliefs and school and societal norms.

Management System

According to [9] Kazmi and Naaranoja (2014), a management system is an organization's strategy process for carrying out organizational activities and accomplishing organizational goals, founded on a thorough set of guidelines and instructions. The paper's collection of guidelines pertains to the essential areas needed to complete organizational operational responsibilities.

Additionally, [10] Subiyakto and Ahlan (2014) developed an alternative model of the project success measurement based on the Input-Process-Output (IPO) model. The advancement was conducted utilizing comparison, selection, adjustment, and combination of the past hypotheses and models: Davis's IPO demonstration, the extended victory hypotheses, Delone and McLean's show, and the venture classificatory system. As demonstrated in most, consider that most models are created utilizing past hypotheses and models.

Concerning the IPO approach to the study of participatory institutions, [11] Galais, et al., 2021) political study has benefited greatly from the use of IPO models, especially when examining the legitimacy of political systems. Three primary dimensions consist of input, process, and output, can be used to describe

the traits of participatory institutions. It is commonly assumed that there is a dependency relationship among input, process, and output, with the process acting as a mediator.

In summary, the Input-Process-Output (IPO) system is a crucial framework for managing team dynamics in multicultural settings. It categorizes factors into input, process, and output, highlighting how diverse cultural backgrounds influence team interactions and effectiveness. This approach helps organizations develop cultural competence, fosters an inclusive environment, and enhances team effectiveness, cultural competence, and innovation.

Therefore, the research on the development of a multicultural society management system for schools focuses on creating a structured system to promote equity, inclusion, and cultural competence in diverse educational settings. By transforming curricula and teaching practices, the system ensures fair opportunities for students from various cultural and ethnic backgrounds. Utilizing the Input-Process-Output (IPO) model, the system aims to integrate cultural diversity (input), implement inclusive and responsive educational processes (process), and achieve equitable and sustainable learning outcomes (output). This research seeks to address the complexities of multicultural education management and support long-term educational reform through a systematic and contextually relevant approach.

The conceptual framework of the research is shown in Figure 1.

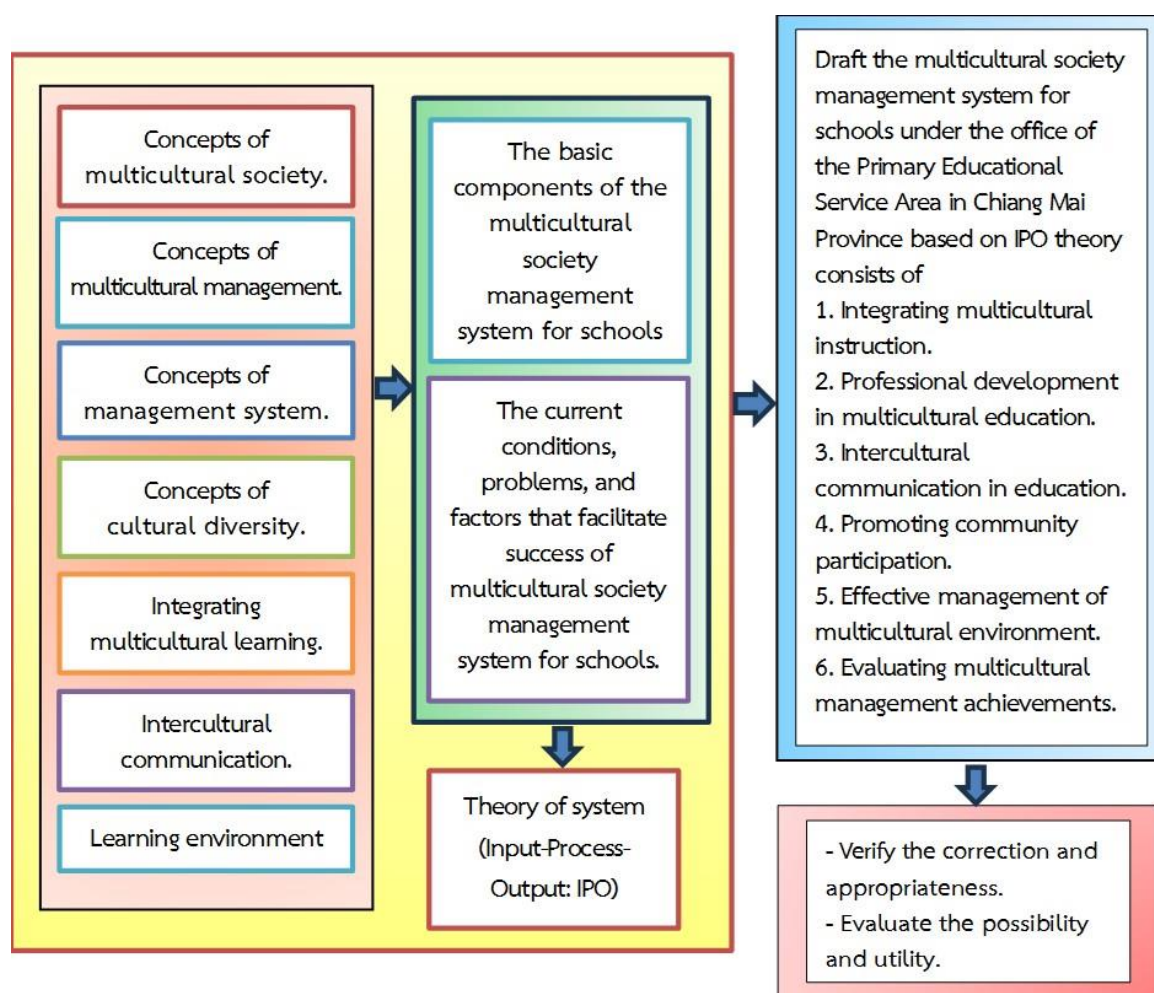


Figure 1: Conceptual framework of the research.

Methodology

This research method was divided into three phases, as follows:

Phase 1: To synthesize basic components of multicultural society management for primary schools from concepts and theories from thirty academic papers from both Thai and foreign educators that were published via electronic media of concepts, articles, and relevant research, a focus group discussion was conducted. Five experts in educational organizations were purposively selected as a participants for group discussion. The requirements applied to select participants for this stage were based on at least 5 years of administration experience. After discussion, each expert was required to fill out the confirmation table which used for checking the components according to the specified list. The expert will mark (✓) in the box and record the observations or suggestions for improving each item according to the opinion. Data retrieved from the discussion were analyzed by descriptive statistics: frequency and percentage.

Phase 2: To investigate the current conditions, problems, and factors that facilitate success of the multicultural society management for schools consisting of key informants selected by purposive sampling consisting of school administrators, deputy directors or heads of administrative department, and teachers that perform administrative duties according to the concept of a multicultural society, under the Office of the Primary Education Area in Chiang Mai Province, in four districts: Mueang Chiang Mai, Doi Saket, San Kamphaeng, and Mae-On, five informants per district, for a total of twenty informants. The instrument used was a semi-structured interview form. Data were analyzed by content analysis which is the analysis of data from in-depth interview transcripts of key informants and recording them in text. Then, the content obtained was analyzed to identify various issues, summarizing the current situation, problems, and factors that support the success of the school's management based on the concept of a multicultural society.

Phase 3: To develop the multicultural society management system for schools under the Office of the Primary Educational Service Area in Chiang Mai Province was divided into three steps as follows:

Step 3.1: Draft the multicultural society management system for schools under the Office of the Primary Educational Service Area in Chiang Mai Province by the researcher, and correct the suitability by the dissertation advisors to check the feasibility and cover.

Step 3.2: Improve and verify the multicultural society management system for schools under the Office of the Primary Educational Service Area in Chiang Mai Province. Key informants were selected by purposive sampling, consisting of seven school administrators who graduated with a doctoral degree and six faculty lecturers who work in the educational administration major, for a total of thirteen experts. The instrument used was a draft of the multicultural society management system for schools under the Office of the Primary Educational Service Area in Chiang Mai Province. The data were analyzed by content summarizing.

Step 3.3: Evaluate the multicultural society management system for schools under the Office of the Primary Educational Service Area in Chiang Mai Province. Key informants were selected by purposive sampling, consisting of ten school administrators, deputy directors, three an educational

supervisor, and two teachers with experience in multicultural schools, for a total of thirteen experts. The data were analyzed by mean and standard deviation.

Results

Phase 1: The synthesizing results of the components of the multicultural society management for primary schools consisted of 6 components and 38 sub-components as follows:

1. Integrating cultural diversity in the curriculum consists of 6 sub-components as follows: Creating a flexible curriculum, selecting learning media, developing learning activities, promoting analytical and open-minded thinking, evaluating learning outcomes, and continuous curriculum development.

2. Developing the potential of teachers and personnel in organizing multicultural learning consists of 7 sub-components as follows: Training, promoting sensitivity and awareness of nuances, promoting collaborative learning and sharing of experiences, raising awareness of bias and discrimination, creating support networks and providing resources, supporting the development of teaching skills, and promoting teamwork.

3. Intercultural communication and learning consist of 6 sub-components as follows: Creating various communication channels, promoting communication among teachers, students, and parents, raising awareness and communication skills, using media and technology to enhance communication, creating a space for free exchange of ideas, and communication that emphasizes sensitivity.

4. Promoting community participation consists of 7 sub-components as follows: Building good relationships among schools and communities, using resources and knowledge from the community, transparent and comprehensive communication with the community, volunteering, and community support, parental involvement, listening to community opinions and needs, and collaborating learning among schools and communities.

5. Creating a learning environment that promotes intercultural understanding consists of 6 sub-components as follows: Designing spaces and creating learning environments, creating an atmosphere that accepts and respects differences, organizing special activities and projects, creating a safe space for expressing opinions, supporting learning through real experiences, and promoting student participation in learning.

6. Evaluation and monitoring of the success of multicultural management consist of 6 sub-components as follows: Establishment of relevant criteria and indicators, data collection and analysis, data evaluation, process improvement based on evaluation results, reporting of evaluation results, and continuous management development.

Phase 2: The current conditions, problems, and factors contributing to the success of the multicultural society management for schools are shown in Table 1.

Table 1. Demonstrate the current conditions, problems, and factors contributing to the success for the multicultural society management system for schools under the Office of the Primary Educational Service Area in Chiang Mai Province.

Components	Current Conditions	Problems	Factors contributing to the success
1. Integration of cultural diversity in the curriculum.	Schools are integrating social differences into education, promoting extracurricular activities, fostering social understanding among instructors, and utilizing innovation to support multiculturalism at all educational levels.	Schools are integrating social differences in education, promoting extracurricular activities, fostering social understanding among instructors, and utilizing innovation to support multiculturalism at all educational levels.	The initiative involves creating adaptable educational modules, preparing instructors for multiculturalism, fostering community cooperation, utilizing innovation effectively, and gaining government and NGOs' support.
2. Developing the potential of teachers and personnel in organizing multicultural learning.	Multiculturalism in schools has grown due to societal differences, promoting mindfulness and preparation, but some schools require multicultural skills for systematic advancement.	Teachers face challenges in multiculturalism, including information needs, clear rules, limited resources, community biases, and participation between educational offices, communities, and related organizations.	To achieve success in multicultural instruction, clear government arrangements, quality preparation, suitable educational media, a collaborative environment, and a culture that acknowledges diverse qualities are essential factors.
3. Intercultural communication and learning.	Society's diverse population, facilitated by social media and instruction, promotes intercultural communication and understanding, fostering coexistence and coexistence among individuals from diverse backgrounds.	Society's evolving social structures necessitate intercultural communication and learning, facilitated by social media but challenging to analyze data. Instruction focuses on multiculturalism through exercises.	Intercultural learning success relies on developing communication skills, social affectability, re-entering the educational framework, utilizing innovative ideas, creating interaction spaces, and embracing government support.

Table 1 (Cont.)

Components	Current Conditions	Problems	Factors contributing to the success
4. Promoting community participation.	Community interest in multicultural social orders acknowledges diverse qualities like race, dialect, religion, and conventions, with community pioneers playing a crucial role in interfacing different groups and promoting multiculturalism education.	Addressing social conflicts, misinterpretations, and communication irregularities can improve intercultural understanding and participation within communities by addressing errors and preferences among different groups.	Social exchange and multicultural education are crucial for understanding and participation in diverse groups, which can be promoted through government or private development organizations through budget allocation or initiatives.
5. Creating a learning environment that promotes intercultural understanding.	Thailand's schools are integrating multiculturalism into their educational programs, focusing on diverse ethnic groups and teaching dialects, despite the cost of social activities.	Schools face issues like biases, lack of resources, traditional structures, parental support, and hazy intercultural learning arrangements, leading to inadequate learning and unsystematic execution.	Multicultural learning requires comprehensive educational programs, educator preparation, intercultural understanding, community support, and innovative use for coordinated learning.
6. Evaluation and monitoring of the success of multicultural management.	Multicultural arrangements are assessed using surveys, interviews, and perceptions, with schools collaborating with learning administration to incorporate diverse peers, using both quantitative and subjective measures.	Multicultural policies are assessed using surveys, interviews, and perceptions, with schools collaborating with the learning administration. Digital platforms and AI data aid in data collection and understanding.	Multicultural evaluation success relies on clear markers, support from committees and communities, innovation, assessor preparation, and an investigation framework, providing both quantitative and subjective assistance.

Phase 3: Results of developing a multicultural society management system for schools under the Office of the Primary Educational Service Area in Chiang Mai Province divided into three steps as follows:

Step 3.1: Based on the synthesis of the first two stages, the significant issues of drafting a multicultural society management system by the dissertation advisors checking the feasibility, consisting of six components: educational policy development, creating cooperation among school networks, integration of curriculum and instructional management, promotion of using technology, and monitoring and evaluation based on a network management system (input-process-output: IPO).

The details of a multicultural society management system after improvement are shown in Table 2.

Table 2: Results of a multicultural society management system for schools under the Office of the Primary Educational Service Area in Chiang Mai Province based on a management system (Input-Process-Output: IPO)

Components	Input	Process	Output
1. Integrating Multicultural Instruction	- Research and data from multicultural experts.	- Form a curriculum committee with experts.	- Inclusive curriculum- Activities promoting cultural understanding.
	- Culturally inclusive teaching media.	- Plan and integrate multicultural content	- Competent multicultural educators-
	- Budget and curriculum resources- Skilled teachers and staff.	- Train teachers on inclusive methods- Implement and refine the curriculum.	Diverse teaching media.
2. Professional Development	- Research on multicultural education	- Conduct training and workshops	- Trained teachers in multicultural practices.
	- Training resources and budget- Experts and learning tools	- Build teacher collaboration networks	- Active knowledge-sharing networks.
	- Staff needs assessments	- Provide ongoing support- Assess development outcomes	- New multicultural teaching tools
			- Long-term development reports.
3. Intercultural Communication in Education	- Intercultural materials and resources	- Conduct cultural exchange programs	- Students with intercultural communication skills
	- Skilled communication personnel	- Offer additional language instruction-	- Enhanced cultural awareness in schools
	- Parental and community support	Use digital tools for communication	

Table 2 (Cont.)

Components	Input	Process	Output
4. Promoting community participation.	- Basic information about the community. - Understanding of networking with the community. - Appropriate communication channels. - Interest and cooperation from stakeholders.	- Discuss educational development guidelines. - Promote collaborative activities. - Create communication channels and feedback. - Build projects or activities.	- Increase participation. - Projects or activities of the diversity of the community. - Creating sustainable cooperation. - Support learning environments.
5. Effective management of multicultural environment.	- Learning materials and teaching aids. - School policies and guidelines. - Adequate budget and resources. - Collaboration from the communities.	- Design and implement learning activities. - Organize a cultural day or week. - Promote cooperative learning.	- Students demonstrate skills. - The school environment is friendly and safe for all. - Students and teachers understand and respect cultural diversity. - Activities that reflect cultural
6. Multicultural evaluation in educational management.	- Clear criteria and indicators for evaluating. - Tools and technology for collecting. - Information and feedback from stakeholders.	- Establish criteria, indicators, and targets. - Collect data. - Prepare evaluation reports. - Plan to improve or develop more efficient management processes.	- Demonstrate achievements and provide recommendations. - Improving multicultural management policies and processes. - Increased awareness and participation.

Step 3.2: Improve a draft multicultural society management system for schools under the Office of the Primary Educational Service Area in Chiang Mai Province, key informants adjusted the names of components and improved the details of a network management system (Input-Process-Output: IPO) to suit the management system before and verify the correction and appropriateness.

The data were analyzed by frequency and percentage as shown in Table 3.

Table 3: Results of verifying the correction and appropriateness of a multicultural society management system for schools under the Office of the Primary Educational Service Area in Chiang Mai Province.

A multicultural society management system for schools.	Verifying results			
	Correction		Appropriateness	
	Frequency	Percent	Frequency	Percent
1. Integrating multicultural instruction.	11.94	91.88	12.50	96.15
2. Professional development in multicultural education.	12.19	93.77	12.76	98.17
3. Intercultural communication in education.	12.28	94.44	12.72	97.86
4. Promoting community participation.	12.00	92.31	12.57	96.70
5. Effective management of multicultural environment.	11.39	87.61	11.94	91.88
6. Evaluating multicultural management achievements.	12.11	93.16	12.72	97.86
Average	11.99	92.20	12.54	96.44

Step 3.3: Results of evaluation of the possibility and utility of the multicultural society management system for schools under the Office of the Primary Educational Service Area in Chiang Mai Province.

Table 4: Results of evaluation of the possibility and utility of a multicultural society management system for schools under the Office of the Primary Educational Service Area in Chiang Mai Province.

A multicultural society management system for schools.	Examination results					
	Possibility			Utility		
	$\bar{X}$	S.D.	Meaning	$\bar{X}$	S.D.	Meaning
1. Integrating multicultural instruction.	4.83	0.38	Highest	4.88	0.32	Highest
2. Professional development in multicultural education.	4.84	0.37	Highest	4.90	0.29	Highest
3. Intercultural communication in education.	4.83	0.37	Highest	4.89	0.31	Highest
4. Promoting community participation.	4.81	0.40	Highest	4.86	0.35	Highest
5. Effective management of multicultural environment.	4.81	0.39	Highest	4.87	0.34	Highest
6. Evaluating multicultural management achievements.	4.80	0.40	Highest	4.85	0.36	Highest
Total average	4.82	0.39	Highest	4.88	0.33	Highest

After evaluating the possibility and utility, fifteen experts also corrected, edited all components, and gave the name of the management system called IDIPCE(IPO)IPCPEA. A complete multicultural society management system for schools under the Office of the Primary Educational Service Area in Chiang Mai Province as shown in Figure 2.

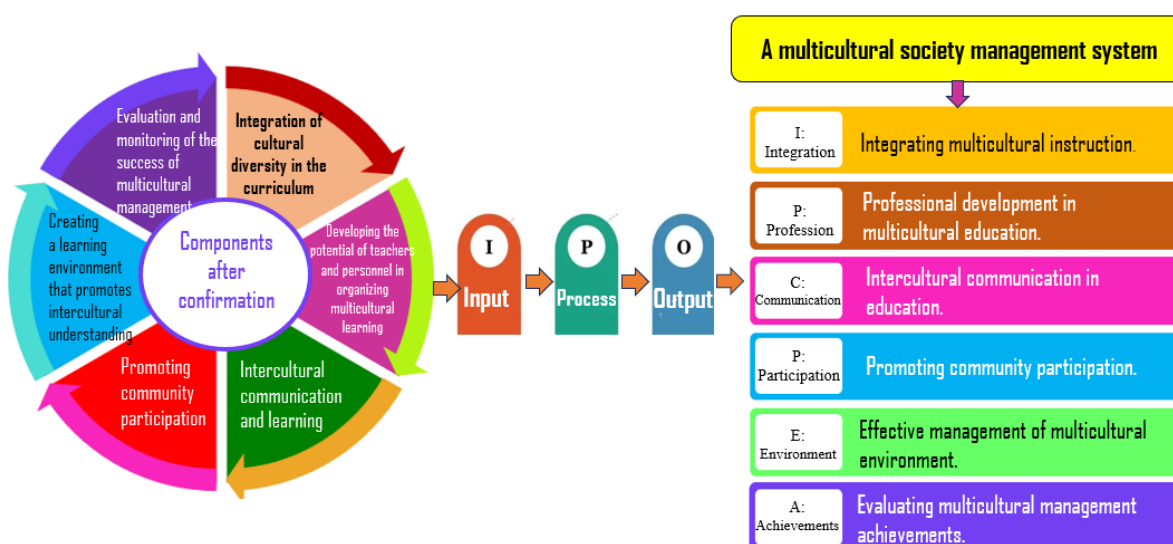


Figure 2: The multicultural society management system for schools under the Office of the Primary Educational Service Area in Chiang Mai Province

The details of “IDIPCE(IPO)IPCPEA” model are as follows:

1. I: Integration = Integrating multicultural instruction.

Input: Academic information, community, and multicultural experts' research on multicultural education.

Process: Organize teacher training on the use of media and teaching methods that reflect cultural diversity.

Output: Teachers who are capable of teaching with a multicultural concept with appropriate teaching media.

2. P: = Profession = Professional development in multicultural education.

Input: Academic data, budget and resources, and research on multicultural education.

Process: Organize training and workshops on multicultural learning management, and create networks for exchanging knowledge.

Output: Teaching approaches that promote understanding of cultural diversity and cooperative networks among teachers and communities on multiculturalism.

3. C: Communication = Intercultural communication in education.

Input: Learning resources and personnel with expertise in intercultural communication.

Process: Organize cultural exchange activities and use digital technologies and media to promote intercultural learning and communication.

Output: The school has practical guidelines and activities that promote sustainable intercultural learning and adaptation in a multicultural context.

4. P: Participation = Promoting community participation.

Input: Personnel with knowledge and understanding in networking with the community and appropriate communication channels

Process: Promote good relationships and collaborative activities to create transparent communication channels.

Output: Good relationships and mutual understanding among the schools and the communities.

5. E: Environment = Effective management of the multicultural environment.

Input: School policies and collaboration from the communities that support intercultural understanding.

Process: Promote cooperative learning by involving students from different cultural backgrounds to emphasize cultural exchange.

Output: Students and teachers understand and respect cultural diversity.

6. A = Achievements = Evaluating multicultural management achievements.

Input: A team or committee responsible for evaluating and monitoring progress.

Process: Prepare evaluation reports and present them to stakeholders and use evaluation results to plan improvements and efficient management processes.

Output: Improving multicultural management policies and processes and increased awareness and participation from teachers, students, and the communities.

Discussion

The researchers summarized and selected the significant issues for discussion as follows:

From the research results, there were three important issues that the research could be discussed as follows:

The first issue: Concerning the components of the multicultural society management for schools from thirty academic papers from both Thai and foreign educators that were published via electronic media of concepts, articles, and relevant research, confirm and edit, consisting of 6 components and 38 sub-components including integrating of cultural diversity in the curriculum; developing the potential of teachers and personnel in organizing multicultural learning; intercultural communication and learning; promoting community participation; creating a learning environment that promotes intercultural understanding; and evaluation and monitoring of the success of multicultural management. In line with the 20-year National Strategy (2018–2037) [1] (National Strategy Secretariat Office, Office of the National Economic and Social Development Board, 2018) highlights the development of human resources to be virtuous, intelligent, and quality individuals with public awareness and responsibility to society. Despite these policies, challenges remain in effectively implementing multicultural education. Similarly, [12] Supising et al. (2023), who synthesized components of the driving system of management in work-integrated education, it was found that

information consisted of an information technology system co-designing and implementation involving digital technology for education, the development of knowledge assets, and an educational supervisory system.

The second issue: The current conditions in Thailand's schools are integrating multiculturalism and promoting extracurricular activities. The problems include enhancing teachers' potential, fostering intercultural communication, and integrating in multicultural classrooms. Factors contributing to the success require adaptable curriculum, community cooperation, and government support.

According to the finding of [5] Tamang (2022), highlights the growing importance of multicultural education in today's education. Teachers and mentors must address cultural differences in students' learning preparation. The concept, which emerged in the 1960s, addresses equity in education through content integration, knowledge construction, prejudice reduction, equity pedagogy, and an empowering school culture. Moreover, [13] Supising et al. (2023), suggested the current conditions for developing the driving system in work-integrated education in terms of students, the participatory relationships among stakeholders, and organizational environments affected students' performance and gave them before and after knowledge about work-integrated education and cooperative learning programs. Besides, [14] Khomworn and Supising (2024) aimed to improve educational management in state basic education institutions for learners with ethnic and cultural diversity. It emphasized multiculturalism, incorporating language, religion, and traditions. The purpose of the approach was to improve learning abilities and create a holistic educational environment to ensure equal learning opportunities for learners from different ethnic groups, genders, and cultures, leading to better achievement in the basic education sector.

The third issue: The multicultural society management system based on system theory (IPO) for schools under the Office of the Primary Educational Service Area in Chiang Mai Province consisted of integrating multicultural instruction; professional development in multicultural education; intercultural communication in education; promoting community participation; effective management of multicultural environment; and evaluating multicultural management achievements.

For this finding, Input-Process-Output (IPO) has been implemented for the research, [10] Subiyakto and Ahlan (2014) developed an alternative model of the project success measurement based on the Input-Process-Output (IPO) model. The advancement was conducted utilizing comparison, selection, adjustment, and combination of the past hypotheses and models: As demonstrated in most, consider that most models are created utilizing past hypotheses and models. [15] Salam (2015) characterized the framework approach as a term that means to do something efficiently. In the instructive industry, to educate methodically, instructors must consider input, process, and output and choose destinations, substance, strategies, and appraisal. The input, process, and output must be important, and there must be the proper blend of curricular targets, substance, methods, and appraisal pointed to deliver competent and certain practitioners. Concerning the IPO approach to the study of participatory institutions, [11] Galais, et al. (2021) political study has benefited greatly from the use of IPO models, especially when examining the legitimacy of political systems. Three primary dimensions consist of input, process, and output, can be used to describe the traits of participatory institutions. It is commonly assumed that there is a dependency relationship

among input, process, and output, with the process acting as a mediator. In terms of the development of a research information system, [16] Klinkulaptong and Noimai (2025) found three areas as follows: 1) Input, 2) Process, and 3) Output are at a good level of efficiency, meaning that experts have the opinion that the developed information system is at a good level.

Conclusion

The multicultural society management system based on system theory (IPO) for schools under the Office of the Primary Educational Service Area in Chiang Mai Province integrates multicultural instruction, professional development, intercultural communication, community participation, effective multicultural environment management, and evaluation of multicultural management achievements. The Input-Process-Output (IPO) system was used for research to develop an alternative system for success measurement. The framework approach emphasizes input, process, and output in teaching, with a proper blend of curricular targets, substance, methods, and evaluation.

References

- [1] National Strategy Secretariat Office, Office of the National Economic and Social Development Board. (2018). *Thailand's 20-Year National Strategy (2018–2037)*.
https://planning.pn.psu.ac.th/plan_doc/procedure/docs_procedure/200_1540969895.pdf
- [2] Siriphaprapagon, Y. (2024). Education and Inequality: The Educational Challenges Faced By Minority Ethnic Groups In Thailand. *Journal of Modern Academic Social Science (JMAS)*, 1(1), 1–13.
- [3] Banks, J. A. (2014). *An introduction to multicultural education (Vol. 5th)*. Upper Saddle River, Pearson.
- [4] Jantao, O. (2021). Policy of Multicultural Society in the Republic of Korea and Problems with Cultural Diversity. *Journal of Humanities and Social Sciences Prince of Songkla University*, 17(2), 47–86.
- [5] Tamang, Y. (2022). Multicultural Education: Concept, Emergence, and Dimensions. *Innovative Research Journal*. 1(1). 80-85. <https://doi.org/10.3126/irj.v1i1.51817>.
- [6] Ahirai. (2024). *Understanding Multicultural Societies*. <https://www.diversityresources.com/multicultural-societies/>
- [7] Tulee, S. (2023). The Abstract Concept of Multicultural Society in the Architecture of the South of Thailand: Chinese art style. *RMUTK Journal of Liberal Arts*, 5(1), 1-13.
- [8] Moonfey, S., Wannapaisan, C., & Saenghong, N. (2023). Developing an Innovation to Promote Multicultural Society Learning in the New Normal for Ethnic Students in Vocational Institutes, Chiang Mai Province. *Dhammathas Academic Journal*, 23(1), 87–98.
- [9] Kazmi, A., & Naaranoja, M. (2014). Significance of Management Systems for Effective Organizational Management. *GSTF Journal on Business Review (GBR)*. 3(2). 97-102. <https://doi.org/10.7603/s40706-013-0022-2>.
- [10] Subiyakto, A., & Ahlan, A. R. (2014). Implementation of Input-Process-Output Model for Measuring

- Information System Project Success. *TELKOMNIKA Indonesian Journal of Electrical Engineering*, 12(7), 5603 – 5612. <https://doi.org/10.11591/ijeecs.v12.i7.pp5603-5612>.
- [11] Galais, C., Fernández-Martínez, J. L., Font, J., & Smith, G. (2021). Testing the input-process-output model of public participation. *European Journal of Political Research*, 60, 807–828. <https://doi.org/10.1111/1475-6765.12427>.
- [12] Supising, J., Kosanpipat, S., Puthaprasert, C., & Pongkaew, P. (2023). Develop a Driving System of Management in Work-Integrated Education for Rajabhat Universities in the Upper Northern Region. *Interdisciplinary Research Review*, 18(2), 27-34.
- [13] Supising, J., Kosanpipat, S., Puthaprasert, C., & Pongkaew, P. (2022). Needs Assessment for Developing the Driving System of Work-integrated Education Management of Rajabhat Universities in the Upper Northern Region. *The Golden Teak: Humanity and Social Science Journal (GTHJ.)*, 28(4), 158-175.
- [14] Khomwarn, S. & Supising, J. (2024). Educational Administration in State Basic Educational Institutions to Be Effective for Learners with Ethnic and Cultural Diversity. *Refereed Proceedings of the 25th. National Academic Conference and Research Presentations, Western University*" (pp. 206-221). Western University.
- [15] Salam, A. (2015). Input, Process and Output: system approach in education to assure the quality and excellence in performance. *Bangladesh Journal of Medical Science*, 14(1), 1-2.
- [16] Klinkulaptong, K., & Noimai, I. (2025). The Development of a Research Information System for Piboonbumpen Demonstration School, Burapha University. *RMUTK Journal of Liberal Arts*, 7(1), 15–28.

แนวทางการจัดการกีฬาอีสปอร์ตในกลุ่มผู้เล่นหญิงไทย: กรณีศึกษาในกรุงเทพมหานคร

“Esports Management Guidelines for Thai Female Players: A Case Study in Bangkok”

ณัฐวุฒิ พลศรี^{1*}

Nuttavut Phonsri^{1*}

^{1*} วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ, มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, กรุงเทพมหานคร, ประเทศไทย

^{1*} College of Innovation and Management, Suan Sunandha Rajabhat University Bangkok, Thailand.

Received: April 21, 2025 Revised: July 15, 2025 Accepted: August 8, 2025

บทคัดย่อ

กีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยเคยถูกมองว่าเป็นเพียงการติดเกม ในปัจจุบันได้รับการยอมรับมากขึ้นในฐานะอาชีพที่สร้างรายได้ จากรายงานของสมาพันธ์กีฬาอีสปอร์ตนานาชาติ พบว่าผู้หญิงมีส่วนการเข้าร่วมในกีฬาอีสปอร์ตทั่วโลกเพียงร้อยละ 10–15 ของจำนวนนักกีฬาอีสปอร์ตทั้งหมด สะท้อนถึงความเหลื่อมล้ำทางโอกาสในการเข้าถึงและพัฒนาสู่ระดับอาชีพ สอดคล้องกับ บริบทของไทยที่ยังขาดการสนับสนุนผู้เล่นหญิงอย่างเหมาะสม การวิจัยเรื่อง "แนวทางการจัดการกีฬาอีสปอร์ตในกลุ่มผู้เล่น หญิงไทย: กรณีศึกษาในกรุงเทพมหานคร" มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา (1) พฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของผู้หญิงไทย (2) ปัจจัยที่มีผลต่อความตั้งใจเล่นกีฬาอีสปอร์ตของผู้หญิงไทย และ (3) แนวทางการจัดการกีฬาอีสปอร์ตสำหรับผู้เล่น หญิงไทย โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน ในส่วนของการวิจัยเชิงปริมาณ ใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างผู้หญิงที่มี ประสบการณ์เล่นอีสปอร์ต จำนวน 400 คนในเขตกรุงเทพมหานคร โดยสุ่มแบบหลายขั้นตอน ส่วนการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ให้ข้อมูลสำคัญจำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า ผู้หญิงมีความตั้งใจเล่นอยู่ในระดับปานกลาง โดยปัจจัยที่ศึกษาอธิบายความตั้งใจในการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของผู้หญิงได้ในระดับร้อยละ 64.10 ด้านแนวทางการจัดการ พบว่าการพัฒนากีฬาอีสปอร์ตหญิงต้องอาศัยการสนับสนุนจาก 12 กลุ่มหลัก เช่น นโยบายรัฐ การแข่งขัน การพัฒนาโค้ช และนักกีฬา โครงสร้างพื้นฐาน สวัสดิการ และการสนับสนุนจากครอบครัวและสถานศึกษา ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย จากผลวิจัยคือ หน่วยงานภาครัฐควรสนับสนุนให้ประเทศไทยมีบทบาทเป็นศูนย์กลางการแข่งขันอีสปอร์ตสำหรับผู้หญิง ทั้งในระดับชาติและระดับนานาชาติ

คำสำคัญ: กีฬาอีสปอร์ต แนวทางการจัดการ ผู้เล่นหญิง

Abstract

Esports in Thailand were once perceived primarily as a form of gaming associated with addiction. However, esports have gradually gained broader recognition as a viable career path and source of income. According to a report by the International Esports Federation, women account for only 10–15% of the global esports player population, highlighting a substantial gender disparity in access to opportunities and advancement

*Corresponding author. Tel.: 089 609 2424

Email address: nuttavut.ph@ssru.ac.th

DOI: 10.14456/lartsj.2026.17

to the professional level. This disparity is also evident in Thailand, where support systems for female esports players remain inadequate. This study, entitled “Esports Management Guidelines for Thai Female Players: A Case Study in Bangkok,” aimed to: (1) examine the esports playing behaviors of Thai female players; (2) identify the factors influencing their behavioral intentions to play esports; and (3) propose management guidelines for supporting Thai female esports players. A mixed-methods research design was employed. In the quantitative phase, data were collected through a structured questionnaire administered to 400 female participants with esports experience who resided in Bangkok. Participants were selected using multistage sampling. In the qualitative phase, in-depth interviews were conducted with 30 key informants, including female esports players, coaches, team managers, and other relevant stakeholders. The findings indicated that female players had a moderate level of intention to participate in esports. The identified factors explained 64.10% of the variance in behavioral intention. The proposed management guidelines indicate that the development of women’s esports requires coordinated support from 12 key stakeholder groups, encompassing government policies, competition platforms, coach and athlete development, infrastructure, welfare and social support, and support from families and educational institutions. The policy implications suggest that relevant government agencies should actively promote Thailand as a regional and international hub for women’s esports competitions.

Keywords: Esports, management guidelines, female players

บทนำ

การเติบโตอย่างต่อเนื่องของกีฬาอีสปอร์ต หรือ กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ จะเห็นได้จากอัตราการเติบโตของจำนวนผู้ชมกีฬาอีสปอร์ตจะเพิ่มขึ้นประมาณ 15 เปอร์เซ็นต์ ในช่วง พ.ศ. 2560-2563 และมีมูลค่าทางการตลาดสูงถึง 1.48 พันล้านดอลลาร์ [1] (อรรถฐิ จิรัญพงษ์, 2561) สำหรับกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย จากมุมมองในเชิงลบที่ถูกมองว่าเป็นการติดเกมและไม่ได้รับการสนับสนุนจากหลายฝ่าย เริ่มมีการเติบโตอย่างต่อเนื่องนำไปสู่การสร้างรายได้จากการเป็นนักกีฬาอาชีพ รวมถึงอาชีพด้านอื่น ๆ เช่น นักพากย์เกม หรือผู้บรรยายการแข่งขันทีมงานถ่ายทอดสด เจ้าของสถานที่ใช้จัดการแข่งขัน นักออกแบบเกม ผู้ดูแลเกม และคนเบื้องหลังในทีมอีกหลายหน้าที่ ทั้งผู้จัดการทีม โค้ช นักวิเคราะห์ และเจ้าหน้าที่คอยจัดการเรื่องต่าง ๆ ในทีม ประกอบกับหน่วยงานการศึกษาหลายแห่งในประเทศไทย และต่างประเทศมีการเปิดหลักสูตรการเรียนที่เกี่ยวกับอีสปอร์ตอย่างแพร่หลาย [2] (Krungsri Plearn Plearn, ม.ป.ป.)

กีฬาอีสปอร์ตเป็นกีฬาที่คนทุกเพศทุกวัยสามารถเล่นได้ เพราะไม่มีข้อจำกัดทางด้านกายภาพเป็นตัวกำหนดเหมือนกีฬาทั่วไป แต่ส่วนใหญ่ผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ตเป็นผู้ชาย มีจำนวนผู้เล่นผู้หญิงน้อยมาก สาเหตุก็มาจากทัศนคติของสังคมทั่วไปที่มีต่อนักเล่นเกม เกมกับผู้ชายเป็นของคู่กัน ความไม่เท่าเทียมกันของรายได้ระหว่างผู้หญิงและผู้ชาย การแข่งขันเพื่อผู้หญิงโดยเฉพาะมักไม่ได้รับความสนใจจากสปอนเซอร์มากนัก ทำให้เงินรางวัลมีจำนวนน้อย เมื่อเทียบกันแล้วนักเล่นเกมผู้ชาย ในขณะที่ จักรพันธ์ ศรีจันทร์ทัพ ผู้ก่อตั้ง Space Gamer องค์กรอีสปอร์ตที่จัดแข่งขันทัวร์นาเมนต์สำหรับผู้เล่นหญิงโดยเฉพาะ ก็เชื่อว่า ด้วยการฝึกฝน ด้วยกระบวนการสร้างนักกีฬาอาชีพ โปรเพลเยอร์หญิงก็จะสามารถลดความเหลื่อมล้ำทางชีววิทยาจนถึงจุดที่ทุกการแข่งขันต้องเปลี่ยนเป็นแบบผสมได้ [3] (“ALPHA Pink” กับมุมมองอีสปอร์ตผ่านโปรเพลเยอร์หญิง, 2561)

สำหรับประเทศไทย แม้ในอดีตกีฬาอีสปอร์ตเคยถูกมองว่าเป็นเพียงกิจกรรมเล่นเกมที่ไร้สาระและไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม แต่ในปัจจุบันเริ่มได้รับการยอมรับในฐานะ “กีฬาอาชีพ” ที่สามารถสร้างรายได้ และเปิดโอกาสใหม่ในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัลของประเทศ จากรายงานของ [4] สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (2566) ประเทศไทยมีผู้เล่นเกมรวมมากกว่า 32 ล้านคน และมูลค่าตลาดเกมในประเทศสูงถึง 32,000 ล้านบาท ขณะที่กลุ่มกีฬาอีสปอร์ตมีผู้ชมกว่า 4.5 ล้านคน และมีนักกีฬาอีสปอร์ตที่ขึ้นทะเบียนกับสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยแล้วกว่า 8,000 คน อย่างไรก็ตาม ยังพบว่า สัดส่วนของผู้เล่นหญิงที่เข้าร่วมการแข่งขันในระดับอาชีพยังไม่ถึงร้อยละ 15 ซึ่งสะท้อนถึงความเหลื่อมล้ำทางโอกาส โดยเฉพาะด้านการฝึกซ้อม การเข้าถึงการแข่งขัน และการได้รับการสนับสนุนจากภาคส่วนต่าง ๆ แตกต่างจากบางประเทศ เช่น เกาหลีใต้ จีน และสหรัฐอเมริกา ซึ่งมีนโยบายส่งเสริมผู้เล่นหญิงอย่างชัดเจน ผ่านการจัดตั้งสถาบันฝึกฝนเฉพาะทาง ลีการแข่งขันสำหรับผู้หญิง และกลไกสนับสนุนเชิงโครงสร้างจากรัฐ

จากการผลักดันแนวคิดเกี่ยวกับความเท่าเทียมทางเพศของคณะกรรมการโอลิมปิกสากล (IOC: the International Olympic Committee) มา 25 ปี โกล์บรลลูจมุ่งหมาย เมื่อนักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2020 ที่กรุงโตเกียว จากจำนวนนักกีฬารวมทั้งหมด 11,500 คน มีนักกีฬาเพศชายจำนวนร้อยละ 51 และเพศหญิงจำนวนร้อยละ 49 ถือเป็นการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกที่มีความเท่าเทียมทางเพศของจำนวนนักกีฬามากที่สุดแล้ว นอกจากนี้ ในการประชุม “The Paris Call on Sports for Generation Equality” เคิร์สตี โคเวนทรี (Kirsty Coventry) สมาชิกคณะกรรมการโอลิมปิกสากล และประธานคณะกรรมการนักกีฬาในฐานะเจ้าของการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกและผู้นำขบวนการโอลิมปิก จะส่งเสริมและเร่งความเท่าเทียมทางเพศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกี่ยวกับนักกีฬาที่เข้าร่วม จะได้เห็นการมีส่วนร่วมของนักกีฬาที่สมดุลทางเพศโดยมีความเท่าเทียมกันทางเพศ (การมีส่วนร่วมของชายและหญิงร้อยละ 50) ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2024 ที่กรุงปารีส [5] (The International Olympic Committee, 2021) การเพิ่มจำนวนผู้เล่นหญิงในกีฬาอีสปอร์ตจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในมิติของ ความเท่าเทียมทางเพศ (Gender Equality) และ การขยายฐานนักกีฬาในประเทศ ช่วยสร้างความหลากหลายทางวัฒนธรรมองค์กร ส่งเสริมภาพลักษณ์อุตสาหกรรมให้ทันสมัย และสามารถต่อยอดสู่การสร้างชื่อเสียงระดับนานาชาติในเวทีการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ซึ่งนอกจากจะส่งผลดีต่อรายได้และการจ้างงานในอุตสาหกรรมนี้แล้ว ยังสามารถช่วยผลักดันให้ ประเทศไทยก้าวขึ้นเป็นศูนย์กลางอีสปอร์ตในภูมิภาคอาเซียนได้อย่างยั่งยืน จากข้อมูลข้างต้น แนวคิดการส่งเสริมการเท่าเทียมทางเพศทางการกีฬา ให้จำนวนเพศชายและหญิงมีจำนวนเข้าร่วมการแข่งขันเท่ากัน ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในกีฬาอีสปอร์ตซึ่งเป็นกีฬาที่กำลังได้รับความนิยมสามารถเล่นได้ทุกเพศทุกวัย และสร้างรายได้ประกอบเป็นอาชีพได้ เพื่อศึกษาหาแนวทางการจัดการกีฬาอีสปอร์ตสู่กีฬาอาชีพสำหรับผู้เล่นหญิงไทยให้มีจำนวนเพิ่มขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมเล่นกีฬาอีสปอร์ตของผู้เล่นหญิงไทย กรณีศึกษาในกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อความตั้งใจเล่นกีฬาอีสปอร์ตของผู้เล่นหญิงไทย กรณีศึกษาในกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อศึกษาแนวทางการจัดการกีฬาอีสปอร์ตสำหรับผู้เล่นหญิงไทย กรณีศึกษาในกรุงเทพมหานคร

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

คำจำกัดความของ กีฬาอีสปอร์ต หลายคำได้ถูกหยิบยกขึ้นมาใช้ในช่วงหลายปีที่ผ่านมา [6] Wagner (2006) ได้เริ่มงานส่วนใหญ่ในการรวบรวมส่วนแนวคิดที่กำหนด “กีฬาอีสปอร์ต” จากวรรณกรรมที่เน้นด้านกีฬา Wagner สังเกตเห็นถึงความสำคัญของการเล่นวิดีโอเกมในสภาพแวดล้อมแบบมีอาชีพ การพัฒนาความสามารถในการเล่นเกม และการเปรียบเทียบทักษะการเล่นเกมของตนเองกับทักษะของผู้อื่น ทั้งหมดนี้อยู่ในระบบที่ประกอบด้วยกฎเกณฑ์ที่เป็นที่ยอมรับโดยทั่วไป ในท้ายที่สุด Wagner ได้กำหนด “อีสปอร์ต” เป็นกิจกรรมกีฬาที่ผู้คนพัฒนาและฝึกฝนความสามารถ

ทางร่างกายหรือจิตใจในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร [7] Seo (2013) ได้แบ่งกีฬาอีสปอร์ต จากแนวทางปฏิบัติในการเล่นเกมส์อิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ ว่า "มีการเล่นเพื่อปรับปรุงความสามารถของผู้บริโภคในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นรูปแบบการแข่งขันเป็นหลัก" Seo, Y. ตั้งข้อสังเกตว่าเกมคอมพิวเตอร์ที่เล่นสำหรับ กีฬาอีสปอร์ตต้องมีมาตรการที่มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้ตัดสินประสิทธิภาพของผู้เล่นภายในเกม มาตรการเหล่านี้อาจและมักจะทำการเปรียบเทียบที่แตกต่างกันซึ่งสามารถทำได้จากแพลตฟอร์มคอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่งไปยังอีกเครื่องหนึ่ง ตัวอย่างเช่นในเกมคอมพิวเตอร์เกมหนึ่ง ผู้เล่นอาจต้องเอาชนะคู่ต่อสู้ ในขณะที่เกมอื่นอาจขึ้นอยู่กับคะแนนการเล่นของพวกเขานอกจากนี้ กฎและรูปแบบการแข่งขันมักจะถูกระบุโดยหน่วยงานภายนอกและชุมชนผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ต ซึ่งขณะนี้มีความท้าทายในการสร้างความมั่นใจในการปฏิบัติตามแนวทางปฏิบัติในการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ที่หลากหลาย

[8] Hamari and Sjöblom (2017) ได้กำหนดให้กีฬาอีสปอร์ตเป็น "รูปแบบของกีฬาที่ระบบอิเล็กทรอนิกส์อำนวยความสะดวกในแง่หลักของกีฬา การป้อนข้อมูลของผู้เล่นและทีมตลอดจนการส่งออกของระบบอีสปอร์ตเป็นสื่อกลางโดยอินเทอร์เน็ต ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์" ภายในคำจำกัดความนี้ มีองค์ประกอบสองประการ ประการแรก ในขณะที่ทีมของผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ตอาจอยู่ในพื้นที่เดียวกันและสามารถสื่อสารแบบเห็นหน้ากัน ตัวเกมเองก็กำลังเกิดขึ้นทางออนไลน์ (เช่น ภายในระบบอิเล็กทรอนิกส์) ดังนั้นระบบอิเล็กทรอนิกส์ที่เชื่อมต่อผู้เล่นเข้ากับเกมจึงเป็นองค์ประกอบสำคัญของคำจำกัดความของอีสปอร์ต ประการที่สอง ตรงกันข้ามกับกีฬาทั่วไปที่ผู้เล่นใช้วัตถุทางกายภาพในการเล่น (เช่น ลูกบอลจำเป็นในการเล่นฟุตบอล เบสบอล รักบี้ เทนนิส หรือกอล์ฟ) หรือผู้เล่นเคลื่อนไหวร่างกาย (เช่น วิ่ง กระโดด) ผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ตต้องเชื่อมต่อกับคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์หรือตัวควบคุมที่แปลงทางอิเล็กทรอนิกส์เป็นวิดีโอ เสียง และเอาต์พุตแบบสัมผัส ซึ่ง [9] Funk et al. (2018) ได้เสนอแนวคิดที่ว่า ในขณะที่กีฬาอีสปอร์ตทั้งหมดเป็นวิดีโอเกม แต่วิดีโอเกมบางประเภทไม่ควรจัดเป็นกีฬา ในส่วน [10] (International Esports Federation, 2022) สมพันธ์กีฬาอีสปอร์ตนานาชาติได้นิยามความหมายของกีฬาอีสปอร์ต Esports (Electronic Sports) ว่าเป็นกีฬาการแข่งขันที่ผู้เล่นใช้ความสามารถทางร่างกายและจิตใจเพื่อแข่งขันในเกมต่าง ๆ ในสภาพแวดล้อมอิเล็กทรอนิกส์เสมือนจริง ในระบบนิเวศของกีฬาอีสปอร์ตนั้นประกอบด้วยผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลัก 7 กลุ่ม ได้แก่ ผู้เล่น ทีมและแฟรนไชส์ ลีก อีเวนต์ และทัวร์นาเมนต์ ผู้ผลิตเกมและตัวแทนจัดจำหน่าย บริการสตรีมมิ่งและการแพร่ภาพกระจายเสียง นักลงทุน แฟนคลับและแบรนด์ [11] (Scholz, 2020)

ผู้วิจัยให้ความหมายของกีฬาอีสปอร์ต (Esports) ว่า “กิจกรรมการแข่งขันเกมในรูปแบบดิจิทัลที่อยู่ภายใต้กฎเกณฑ์และระบบการแข่งขันที่เป็นทางการ โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาทักษะ การสร้างรายได้ หรือเข้าสู่การแข่งขันในระดับมืออาชีพ ไม่จำกัดเพศหรืออายุ และสามารถดำเนินกิจกรรมได้ในลักษณะเดี่ยวหรือทีม ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ หรือเกมคอนโซล โดยในบริบทของงานวิจัยนี้จะเน้นที่ผู้เล่นหญิงในประเทศไทยที่มีศักยภาพหรือความตั้งใจจะเข้าสู่การแข่งขันอีสปอร์ตระดับมืออาชีพ”

ทฤษฎีความตั้งใจเชิงพฤติกรรม (Theory of Planned Behavior: TPB) ของ [12] Ajzen (1991) อธิบายว่ากรอบแนวคิดสำคัญที่ใช้ในการอธิบายและทำนายพฤติกรรมของมนุษย์ โดยเน้นว่าความตั้งใจ (Intention) เป็นตัวแปรหลักที่ส่งผลต่อพฤติกรรมจริง ซึ่งความตั้งใจนั้นเกิดจากสามองค์ประกอบหลัก ได้แก่ ทัศนคติต่อพฤติกรรม (Attitude toward Behavior) คือความรู้สึกเชิงบวกหรือเชิงลบต่อการกระทำหนึ่ง ๆ บรรทัดฐานอัตวิสัย (Subjective Norm) คือการรับรู้ถึงแรงกดดันจากบุคคลรอบข้าง หรือกลุ่มอ้างอิง และการรับรู้การควบคุมพฤติกรรม (Perceived Behavioral Control) ซึ่งสะท้อนถึงความเชื่อมั่นของบุคคลว่าตนมีความสามารถในการควบคุมหรือปฏิบัติพฤติกรรมนั้นได้

ทฤษฎี SPLISS Model (The Sport Policy factors Leading to International Sporting Success) เป็นกรอบแนวคิดที่ได้รับการพัฒนาขึ้นโดย [13] De Bosscher et al. (2006) ประกอบด้วย 9 PILLARS และ Critical Success Factors (CSF) ประมาณ 100 ตัวที่ได้รับการระบุว่าเป็นตัวขับเคลื่อนหลักของนโยบายด้านกีฬาชั้นยอดที่ประสบความสำเร็จในระดับนโยบายระดับชาติโดยรวม มีการใช้กันอย่างแพร่หลายโดยประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกในการประเมินนโยบายด้านกีฬาชั้นนำ โมเดลนี้

อิงจากการทบทวนวรรณกรรมที่ยาวนานถึง 40 ปี ซึ่งเป็นเกณฑ์มาตรฐานในกว่า 20 ประเทศ รวมถึงการสำรวจนักกีฬา โค้ช และผู้อำนวยการด้านสมรรถภาพ SPLISS ใช้การวิจัยแบบผสมผสานเพื่อเปรียบเทียบและประเมินนโยบายด้านกีฬาชั้นนำของประเทศต่าง ๆ ข้อมูลเชิงคุณภาพช่วยให้เข้าใจสาเหตุหลักทั้งเก้าอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้นในบริบทระดับชาติที่กว้างขึ้น ประกอบไปด้วยเสา 9 หลัก ดังต่อไปนี้

- เสาที่ 1: การสนับสนุนทางด้านงบประมาณ และเงินทุนสนับสนุน
- เสาที่ 2: การกำกับดูแล องค์กร โครงสร้างเกี่ยวกับนโยบายทางการกีฬาของภาครัฐ
- เสาที่ 3: ความพร้อมขั้นพื้นฐาน และการมีส่วนร่วม
- เสาที่ 4: ระบบค้นหาและพัฒนา นักกีฬาที่มีศักยภาพ
- เสาที่ 5: การสนับสนุนทางอาชีพของนักกีฬาหลังจากการเลิกเล่นกีฬา
- เสาที่ 6: สถานที่ อุปกรณ์ในการฝึกซ้อม และสิ่งอำนวยความสะดวกในการฝึกซ้อม
- เสาที่ 7: การเตรียมความพร้อมทางด้านโค้ชและการพัฒนาผู้ฝึกสอนกีฬา
- เสาที่ 8: การเข้าร่วมการแข่งขันระดับชาติและนานาชาติ
- เสาที่ 9: การวิจัยศึกษาทางวิทยาศาสตร์และนวัตกรรมทางด้านกีฬา

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การศึกษาที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ตในมิติต่าง ๆ ทั้งในและต่างประเทศ ได้ให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับโครงสร้างอุตสาหกรรม ปัจจัยจูงใจ และบทบาทของเพศในบริบทของการเล่นและการแข่งขัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกี่ยวกับสถานะภาพของผู้หญิงในวงการอีสปอร์ต งานวิจัยของ [14] Pihlaja (2025) พบว่า แม้เกมมือถือนจะเพิ่มโอกาสเข้าถึงผู้หญิงในวงการอีสปอร์ตยังคงเผชิญกับ “การกีดกันทางเพศ” และ “วัฒนธรรมชายเป็นใหญ่” ซึ่งขัดขวางความตั้งใจในการแข่งขันเชิงอาชีพ สอดคล้องกับ [15] Ruvalcaba et al. (2018) ซึ่งระบุว่าผู้หญิงในวงการเกมมักถูกกีดกันจากการเข้าร่วมอย่างเท่าเทียม รวมถึงเผชิญกับการคุกคามบนแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ส่งผลต่อสุขภาวะทางจิตใจและการตัดสินใจในการประกอบอาชีพด้านนี้

ในด้านแรงจูงใจและพฤติกรรมผู้เล่น [16] Salo (2017) ได้ค้นพบว่า ผู้หญิงในกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในประเทศฟินแลนด์มักเล่นอีสปอร์ตเพื่อแสดงออกทางตัวตน การเข้าสังคม และเพื่อความสนุก มากกว่าการแข่งขันอย่างจริงจัง ทั้งยังพบว่าประสบการณ์การเล่นในวัยเด็กส่งผลต่อความมั่นใจและแนวโน้มในการเข้าสู่การแข่งขันระดับสูง งานวิจัยของ [8] Hamari และ Sjöblom (2017) ชี้ให้เห็นว่าแรงจูงใจของผู้บริโภคอีสปอร์ตมีความเกี่ยวข้องอย่างมีนัยสำคัญกับพฤติกรรมการรับชม ความภักดี และความตั้งใจในการเข้าร่วมกิจกรรมในฐานะผู้เล่นหรือผู้ชม ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการกำหนดกลยุทธ์ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของกลุ่มเป้าหมาย

งานวิจัยโดย [17] Phakhawat Charoenlarp (2022) พบว่า การสนับสนุนจากรัฐบาล เช่น สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย กรมพลศึกษา และภาคองค์กรเอกชนมีผลโดยตรงต่อระบบจัดการและการพัฒนาอีสปอร์ตในประเทศไทย ขณะที่รายงานวิจัยของ [18] Newzoo (2023) ระบุว่า ประเทศที่มีโครงสร้างพื้นฐานและนโยบายสนับสนุนอีสปอร์ตอย่างชัดเจน เช่น เกาหลีใต้ สหรัฐอเมริกา และจีน มีอัตราการเติบโตของผู้เล่นหญิงสูงกว่าค่าเฉลี่ย โดยเฉพาะกลุ่มที่ได้รับการสนับสนุนจากสถาบันฝึกอบรมเฉพาะทางและการแข่งขันในลีกสำหรับผู้หญิง

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) ประกอบด้วยการวิจัยเชิงปริมาณ และการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) กลุ่มตัวอย่าง ในการวิจัยเชิงปริมาณ คือ ผู้หญิงไทยที่มีประสบการณ์ในการเล่นกีฬาอีสปอร์ตและอาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวนทั้งสิ้น 400 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multistage Sampling) ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1: แบ่งพื้นที่กรุงเทพมหานครออกเป็น 6 โซนหลัก (เหนือ, กลาง, ตะวันออก, ตะวันตก, ใต้ และรอบนอก)

ขั้นตอนที่ 2: สุ่มเลือกเขตในแต่ละโซนโดยการสุ่มอย่างง่าย

ขั้นตอนที่ 3: ใช้การสุ่มแบบบังเอิญ เพื่อคัดเลือกผู้ตอบแบบสอบถามจากกลุ่มที่เข้าเกณฑ์ คือ เพศหญิง อายุ 18–35 ปี ที่เคยเล่นหรือแข่งขันอีสปอร์ต

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลในการวิจัยเชิงคุณภาพ ประกอบด้วยผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ตหญิง จำนวน 30 คน ได้แก่ นักกีฬาอีสปอร์ตหญิง, โค้ช, ผู้จัดการทีม, ผู้แทนสมาคมกีฬา, ผู้พัฒนาแพลตฟอร์ม และผู้แทนภาครัฐ

2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การวิจัยเชิงปริมาณ ใช้แบบสอบถามแบบปรนัย (Likert 5 ระดับ) จำนวน 36 ข้อ ดำเนินการผ่านแบบฟอร์มออนไลน์ (Google Form) การวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) ประกอบด้วยคำถามหลักจำนวน 8 คำถาม

3) การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ แบบสอบถามผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ได้ค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 การตรวจสอบความเชื่อมั่นของเครื่องมือ (Reliability) ด้วยค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha) เท่ากับ 0.89 แสดงว่าแบบสอบถามมีความเชื่อถือได้ในระดับสูง

4) การศึกษาวิจัยนี้ผ่านการขออนุญาตจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์เลขที่ COE.2-191/2022

ผลการวิจัย

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างผู้เล่นหญิง

กลุ่มตัวอย่างผู้หญิงที่เล่นกีฬาอีสปอร์ต อายุเฉลี่ย 19.85 ปี สถานภาพส่วนใหญ่เป็นผู้หญิงกำลังศึกษา

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของกลุ่มตัวอย่างผู้เล่นหญิง

กลุ่มตัวอย่างผู้หญิงที่เล่นกีฬาอีสปอร์ต ระยะเวลาที่เล่นเกมเฉลี่ย 4.41 ปี เล่นเกมวันละเฉลี่ย 3.13 ชม./วัน ในด้านประเภทของเกม ผู้หญิงมีความนิยมเล่นเกมประเภท เรียงจากลำดับ ดังนี้

ลำดับที่ 1 Adventure Game

ลำดับที่ 2 FPS (Action First Person Shooter Game)

ลำดับที่ 3 Education Game

ส่วนที่ 3 ผลการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นกีฬาอีสปอร์ตของผู้เล่นหญิง

ความตั้งใจเล่นกีฬาอีสปอร์ตของผู้เล่นหญิงไทย โดยภาพรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความตั้งใจด้านการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านทัศนคติต่อการเล่นกีฬาอีสปอร์ต ด้านการส่งเสริมทางการตลาดกีฬาอีสปอร์ต ด้านกลุ่มอ้างอิงในการเล่นกีฬาอีสปอร์ต และความตั้งใจที่น้อยที่สุด คือ ด้านแรงจูงใจในการเล่นกีฬาอีสปอร์ต

ส่วนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุคูณ

แสดงผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณเพื่อทดสอบอิทธิพลของตัวแปรต้นต่อความตั้งใจในการเล่นกีฬาอีสปอร์ตในกลุ่มผู้เล่นหญิง โดยพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์มาตรฐาน (Beta) ค่าสถิติ t และระดับนัยสำคัญทางสถิติ (Sig.) พร้อมแสดงค่า R^2 ของโมเดล

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis)

ตัวแปร (Variable)	Beta	t	Sig.
(Constant)	-	0.641	0.000
MT	0.232	5.407	0.000
PT	-0.106	-2.491	0.013
MM	0.131	3.027	0.003
AT	-0.084	-2.315	0.021
PB	0.117	2.618	0.010

หมายเหตุ: ค่า R^2 ของโมเดล = 0.641

จากตารางผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณพบว่า ตัวแปร MT (ปัจจัยแรงจูงใจในการเล่นกีฬาอีสปอร์ต) มีค่าสัมประสิทธิ์มาตรฐาน (Beta) เท่ากับ 0.232 และมีค่าสถิติ $t = 5.407$ โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $p < 0.001$ แสดงว่า MT มีอิทธิพลเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญต่อพฤติกรรมเป้าหมาย เช่นเดียวกับตัวแปร MM (ปัจจัยผลิตภัณ์กีฬาอีสปอร์ต (เกม)) และ PB (ปัจจัยการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ต) ซึ่งมีค่า Beta เท่ากับ 0.131 และ 0.641 ตามลำดับ และมีค่าสถิติ t ที่สอดคล้องกับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $p < 0.01$ และ $p < 0.001$ ตามลำดับ

ในขณะที่ตัวแปร PT (ปัจจัยการส่งเสริมทางการตลาดกีฬาอีสปอร์ต) มีค่า Beta เป็นลบที่ -0.106 ($t = -2.491$, $p = 0.013$) และ AT (ปัจจัยทัศนคติต่อการเล่นกีฬาอีสปอร์ต) มีค่า Beta -0.084 ($t = -2.315$, $p = 0.021$) ซึ่งสะท้อนว่าแม้จะมีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญ แต่เป็นไปในทิศทางลบต่อพฤติกรรมที่ศึกษา

ผลลัพธ์ข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่าแรงจูงใจเชิงบวกจากการได้รับการยอมรับและการสนับสนุนมีบทบาทสำคัญต่อการสร้างความตั้งใจของผู้หญิงในการเข้าร่วมกีฬาอีสปอร์ต ขณะที่ความกดดันภายในหรือการรับรู้เชิงลบเกี่ยวกับการแข่งขันอาจเป็นอุปสรรคต่อการเข้าร่วมอย่างเต็มที่ซึ่งเขียนเป็นสมการได้ดังนี้

ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของตัวแปรอิสระแต่ละตัวที่จะนำมาสร้างสมการพยากรณ์ ซึ่งเป็น ค่า Unstandardized Coefficient จะเป็นการเขียนสมการได้ดังนี้

$$Y = 0.730MT + 0.263PT - 0.117MM + 0.204AT - 0.134PB - 0.139$$

ตัวแปรอิสระที่มีผลต่อตัวแปรตาม IT ความตั้งใจเล่นกีฬาอีสปอร์ตของผู้เล่นหญิง

ตัวแปร MT	(ปัจจัยแรงจูงใจในการเล่นกีฬาอีสปอร์ต)
ตัวแปร PT	(ปัจจัยการส่งเสริมทางการตลาดกีฬาอีสปอร์ต)
ตัวแปร AT	(ปัจจัยทัศนคติต่อการเล่นกีฬาอีสปอร์ต)
ตัวแปร MM	(ปัจจัยผลิตภัณ์กีฬาอีสปอร์ต (เกม))
ตัวแปร PB	(ปัจจัยการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ต)

ตัวแปรอิสระทั้งหมดที่อยู่ในสมการเป็นตัวแปรพยากรณ์สามารถอธิบายการผันแปรตัวแปรตามได้ร้อยละ 64.1 ที่เหลืออีกร้อยละ 35.9 เป็นผลมาจากสาเหตุอื่น

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นกีฬาอีสปอร์ตของผู้เล่นหญิงไทย กรณีศึกษาในกรุงเทพมหานคร พบว่าความตั้งใจเล่นกีฬาอีสปอร์ตของผู้เล่นหญิงที่ใช้เวลาว่างเพื่อวางแผนและร่วมฝึกซ้อมกีฬาอีสปอร์ตกับคนอื่น ศึกษาข้อมูลและเทคนิคในการเล่นกีฬาอีสปอร์ตอยู่เสมอ หากมีการเปิดตัวเกมอีสปอร์ตใหม่ ๆ จะเริ่มศึกษาข้อมูลเกมออนไลน์นั้นทันทีเพื่อพัฒนาตนเองไปสู่การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพ และอาชีพสำหรับตนเอง ด้วยการจะสมัครลงแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

ในรายการต่าง ๆ และคัดเลือกเป็นตัวแทนนักกีฬาอีสปอร์ตของประเทศในอนาคต ซึ่งมีปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นกีฬาอีสปอร์ตของผู้เล่นหญิงไทย กรณีศึกษาในกรุงเทพมหานคร 5 ด้าน เรียงตามความสำคัญ ดังนี้

- 1) ด้านแรงจูงใจในการเล่นกีฬาอีสปอร์ตเป็นการค้นพบสิ่งใหม่ที่เหมาะกับตน และต้องการเป็นผู้ชนะในการเล่น
- 2) ด้านการส่งเสริมทางการตลาดกีฬาอีสปอร์ต โดยการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ และการทำการส่งเสริมการขาย ลด แลก แจก แถม ผ่านสื่อต่าง ๆ
- 3) ด้านทัศนคติต่อการเล่นกีฬาอีสปอร์ต มองว่าการเล่นกีฬาอีสปอร์ต ไม่มีผลกระทบต่อร่างกายและจิตใจ และการใช้ชีวิตประจำวัน เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ เช่น การวิเคราะห์ วางแผนและทำงานเป็นทีม นอกจากนี้ยังมองว่าเป็นการเพิ่มรายได้และเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพในอนาคต
- 4) ด้านผลิตภัณฑ์กีฬาอีสปอร์ต (เกม) ด้านภาพกราฟิกและด้านเนื้อเรื่องของเกมเป็นแรงจูงใจในการเล่นเกมออนไลน์
- 5) ด้านการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตนั้นด้านการเล่นเกมอีสปอร์ตขึ้นอยู่กับทัศนคติด้วยตัวเอง สามารถควบคุมค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้น การบริหารเวลาเล่นเกม กำหนดช่วงเวลา และใช้เวลาว่างหลังเลิกงาน/เรียนเพื่อเล่นเกมอีสปอร์ต

อภิปรายผล

1. จากวัตถุประสงค์การวิจัยเรื่องพฤติกรรมเล่นกีฬาอีสปอร์ตของผู้เล่นหญิงไทย กรณีศึกษาในกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า ผู้หญิงที่เล่นกีฬาอีสปอร์ต ในเขตกรุงเทพมหานคร อายุเฉลี่ย 19.85 ปี สถานภาพส่วนใหญ่เป็นผู้หญิงกำลังศึกษา ระยะเวลาที่เล่นเกมเฉลี่ย 4.41 ปี เล่นเกมวันละเฉลี่ย 3.13 ชม./วัน ในด้านประเภทของเกม ผู้หญิงมีความนิยมเล่นเกมประเภท เรียงจากลำดับ ดังนี้ ลำดับที่ 1 Adventure Game ลำดับที่ 2 FPS (Action First Person Shooter Game) และลำดับที่ 3 Education Game ทั้งนี้เป็นเพราะว่า กีฬาอีสปอร์ตเป็นกีฬาที่เหมาะสมสำหรับเด็กยุคใหม่ที่เติบโตมาในยุคของอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีที่ทำให้กีฬาอีสปอร์ตมีความน่าสนใจและสนุกสนาน มีรูปแบบและประเภทเกมที่หลากหลายที่เล่นได้ทุกเพศทุกวัยเพราะเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานและผ่อนคลาย เล่นกับเพื่อน หรือครอบครัวได้ รวมถึงสามารถทำเป็นอาชีพได้ นักกีฬาอีสปอร์ต ผู้ฝึกสอนกีฬาอีสปอร์ต เกมแอนิเมเตอร์ เกมอาร์ตติส นักพัฒนาเกม นักข่าววงการเกม นักการตลาดด้านเกม นักพากย์การแข่งขันเกม สตรีมเมอร์ เกมแคสเตอร์ นักพัฒนาเกม AR/VR เกมมาสเตอร์ ทีมควบคุมการผลิตสื่อและถ่ายทอดสด และนักทดสอบระบบเกม สอดคล้องกับ [19] ปีติกร สุทรงกร (2564) ที่ทำการศึกษารองปัจจัยใดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมในการรับชมอีสปอร์ต (FACTOR INFLUENCING BEHAVIOR OF ESPORT WATCHING) ซึ่งผลการวิจัยพบว่ากีฬาอีสปอร์ตเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูงในปัจจุบันทั้งในหมู่วัยรุ่นและวัยทำงาน สำหรับในประเทศไทยนั้นกีฬาอีสปอร์ตยังถือว่าอยู่ในช่วงเริ่มต้น ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นทำให้การเข้าถึงกีฬาอีสปอร์ตในปัจจุบันจึงเป็นเรื่องที่ค่อนข้างง่าย สอดคล้องกับ [20] Hebbel-Seeger (2012) ที่ได้ศึกษา The relationship between real sports and digital adaptation in e-sport gaming ผลการศึกษาพบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างกีฬาจริงกับการปรับตัวทางดิจิทัลได้รับอิทธิพลอย่างมากจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และกลุ่มตัวอย่างสอดคล้องกับ [21] กุลจิรา ฤทธิศิริรัตน์ และบุหงา ชัยสุวรรณ (2561) ที่ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลในการสร้างความภักดีต่อผลิตภัณฑ์เกมอาโอวี (Factors affecting E-loyalty of RoV (Realm of Valor) game) ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงปริมาณแบบสำรวจเก็บข้อมูล โดยใช้แบบสอบถาม กลุ่มเป้าหมายคือ กลุ่มบุคคลที่อาศัยอยู่ในประเทศไทย โดยใช้เกณฑ์การสุ่มตัวอย่างแบบ เจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งกำหนดเป็นบุคคลที่มีการใช้บริการหรือเล่นเกมอาโอวี รวมทั้งสิ้นจำนวน 200 คน โดยการออกแบบสอบถามออนไลน์และยอมให้ความคลาดเคลื่อนของการสุ่มมีค่าเท่ากับ 0.05 ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุระหว่าง 21 - 30 ปีมีระดับการศึกษา อยู่ในระดับปริญญาตรีมีอาชีพนักเรียน

มีรายได้ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 10,000 บาทต่อเดือน สถานภาพทางการ สมรสของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่คือ โสด มีความถี่ในการเข้าเล่นเกมอาโอวีทุกวัน โดยมักจะเล่นเกมอาโอวีใน ช่วงเวลา 20.01 – 24.00 น. กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุระหว่าง 21 - 30 ปี และรองลงมาอายุต่ำกว่าหรือเท่ากับ 20 ปี มีระดับการศึกษา อยู่ในระดับปริญญาตรีมีอาชีพนักเรียน มีรายได้ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 10,000 บาทต่อเดือน สถานภาพทางการ สมรสของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่คือ โสด มีความถี่ในการเข้าเล่นเกมอาโอวีทุกวัน โดยมักจะเล่นเกมอาโอวีใน ช่วงเวลา 20.01 – 24.00 น. ในด้านพฤติกรรมการเล่นในยามว่าง สอดคล้องกับ [22] Törhönen et al. (2019) ที่ได้ศึกษา Fame and fortune, or just fun? A study on why people create content on video platforms ผลการศึกษา พบว่า อีสปอร์ตพัฒนาเพื่อใช้เป็นกิจกรรมในยามว่าง

2. จากวัตถุประสงค์การวิจัยเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อความตั้งใจเล่นกีฬาอีสปอร์ตของผู้เล่นหญิงไทย กรณีศึกษา ในกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า ความตั้งใจเล่นกีฬาอีสปอร์ตของผู้เล่นหญิงที่ใช้เวลาว่างเพื่อวางแผนและร่วมฝึกซ้อม กีฬาอีสปอร์ตกับคนอื่น ศึกษาข้อมูลและเทคนิคในการเล่นกีฬาอีสปอร์ตอยู่เสมอ หากมีการแข่งขันด้วยกีฬาอีสปอร์ตใหม่ เปิดตัว เริ่มศึกษาข้อมูลกีฬานั้นทันทีเพื่อพัฒนาตนเองไปสู่การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพ และอาชีพสำหรับตนเอง ด้วยการจะสมัครลงแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในรายการต่าง ๆ และคัดเลือกเป็นตัวแทนนักกีฬาอีสปอร์ตของประเทศในอนาคต ซึ่งมีปัจจัย ที่ส่งผลต่อความตั้งใจความตั้งใจเล่นกีฬาอีสปอร์ตของผู้เล่นหญิงในประเทศไทย 5 ด้าน เรียงตามความสำคัญ ดังนี้

2.1 ปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นกีฬาอีสปอร์ตเป็นการค้นพบสิ่งใหม่ที่เหมาะสมกับตน และต้องการเป็นผู้ชนะในการเล่น ทั้งนี้เป็นเพราะว่า แรงจูงใจจะเกิดจากภายในและภายนอก ซึ่งแรงจูงใจภายในเป็นความสนใจ ต้องการและทัศนคติ ต่อกีฬาอีสปอร์ต ด้วยวัยของผู้เล่นและกีฬาอีสปอร์ตที่เข้าถึงได้ง่ายจากมือถือและอินเทอร์เน็ตทำให้สามารถเล่นที่ไหน เมื่อไหร่ กับใครก็ได้ทุกที่ กีฬาอีสปอร์ตจึงเป็นส่วนในชีวิตประจำวัน เมื่อเล่นบ่อย ๆ ทำให้พัฒนาฝีมือ การวางแผน การเล่นเป็นทีม จนเป็นผู้เชี่ยวชาญ ชำนาญจนเกิดการค้นพบตัวเองเป็นอาชีพได้ หรือได้เล่นเกมที่ชอบและทำรายได้หาเลี้ยงชีพตัวเองได้ สอดคล้องกับ [23] ชานูชัย โพธิ์คลัง (2532, หน้า 51-53) ที่กล่าวถึงนักกีฬาที่ประสบความสำเร็จในการฝึกซ้อมและแข่งขันนั้น เกิดจากการสร้างแรงจูงใจที่แตกต่างกันความพอใจที่ทำให้เขาประสบความสำเร็จที่ซ่อนเร้นอยู่ภายใต้จิตสำนึก ได้แก่ ความรู้สึกเกิดความภาคภูมิใจ ความรู้สึกเพื่อฝัน ความรู้สึกที่ว่าตนถูกเหยียดหยามหรือถูกพยายาบท ความต้องการที่จะยกระดับ ตนเอง และความเชื่อมั่นในตนเองและการได้ค้นพบสิ่งใหม่ด้วยตนเอง และสอดคล้องกับ [24] Jang et al. (2021) ที่ได้ศึกษา Antecedents and consequence associated with esports gameplay ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยสี่ประการ (เช่น แรงจูงใจ ทางอารมณ์ มูลค่าราคา ความคาดหวังของความพยายาม และการไหล) ถูกระบุว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการเล่น esports ของผู้บริโภคอีสปอร์ต

2.2 ปัจจัยด้านการส่งเสริมทางการตลาดกีฬาอีสปอร์ต โดยการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ และการทำการส่งเสริมการขาย ลด แลก แจก แถม ผ่านสื่อต่าง ๆ ทั้งนี้เป็นเพราะว่า เป็นกิจกรรมสำหรับติดต่อ และสื่อสารกับกลุ่มผู้เล่น กีฬาอีสปอร์ตเพื่อวัตถุประสงค์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเพื่อการแจ้งข่าวสาร เพื่อจูงใจให้เกิดความต้องการและตัดสินใจซื้อ เพื่อสร้างทัศนคติ และภาพลักษณ์ที่ดีแก่บริษัทหรือผลิตภัณฑ์ สอดคล้องกับทฤษฎีของส่วนประสมทางการตลาดของ [25] Booms and Bitner (1981) และ [26] Christopher et al. (1991) ที่อธิบายถึงเครื่องมือทางการตลาดการส่งเสริมการตลาด เป็นองค์ประกอบหนึ่งของส่วนประสมการตลาด ส่วนประสมของการส่งเสริมการตลาดประกอบด้วยวิธีการโฆษณา การขาย โดยบุคคล การส่งเสริมการขาย การประชาสัมพันธ์และการตลาดทางตรง เพื่อส่งเสริมการขายรวมถึงกลวิธีที่สนับสนุน การซื้อในระยะสั้น มีอิทธิพลต่อการทดลองใช้และปริมาณการซื้อ และสามารถวัดปริมาณ ส่วนแบ่ง และผลกำไรได้อย่างมาก ตัวอย่าง ได้แก่ คุปอง การชิงโชค การคืนเงิน ของพรีเมียม บรรจุภัณฑ์พิเศษ การตลาดที่เกี่ยวข้องกับสาเหตุ และการออกใบอนุญาต

2.3 ปัจจัยด้านทัศนคติต่อการเล่นกีฬาอีสปอร์ต มองว่าการเล่นกีฬาอีสปอร์ต ไม่มีผลกระทบต่อการร่างกาย และจิตใจ และการใช้ชีวิตประจำวัน เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ช่วยพัฒนาทักษะต่างๆ เช่น การวิเคราะห์ วางแผน และทำงานเป็นทีม นอกจากนี้ยังมองว่าเป็นการเพิ่มรายได้และเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพในอนาคต ทั้งนี้เป็นเพราะว่า

ความโน้มเอียงทางความรู้สึกนึกคิดที่จะตอบสนองต่อวัตถุหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งในด้านที่ชอบหรือไม่ชอบ ความโน้มเอียงทางความรู้สึกนึกคิดนี้เกิดจากการเรียนรู้ สอดคล้องกับผล แนวคิดของ [27] Ajzen and Fishbein (1980) การประเมินผลของบุคคลจากความเชื่อส่วนบุคคลว่าในทางบวก/ลบ หรือเป็นการตัดสินใจต่อการกระทำว่าสิ่งนั้นดี/ไม่ดีของบุคคล หรือจะสนับสนุน/ต่อต้านการกระทำนั้น หากบุคคลมีทัศนคติ ทางบวกต่อการกระทำนั้นมากเท่าใด บุคคลจะมีความตั้งใจแน่วแน่ในการกระทำนั้นมากตามไปด้วย หรือในทางกลับกันหากมีทัศนคติเชิงลบที่ไม่ดีต่อการกระทำนั้น บุคคลจะมีความตั้งใจที่จะไม่ทำพฤติกรรมนั้นตามไปด้วย และสอดคล้องกับการศึกษาของ [28] Ghazali et al. (2023) ที่พบว่า ความเพลิดเพลิน ทักษะ ความท้าทาย และการแสดงตัวตนทางด้านออนไลน์ ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นด้วย

2.4 ปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์กีฬาอีสปอร์ต (เกม) ด้านภาพกราฟิกและด้านเนื้อเรื่องของเกมเป็นแรงจูงใจในการเล่นออนไลน์ ทั้งนี้เป็นเพราะว่า กีฬาอีสปอร์ตเป็นกีฬารูปแบบของกีฬาที่ระบบอิเล็กทรอนิกส์อำนวยความสะดวกในแง่ของหลักของกีฬา การป้อนข้อมูลของผู้เล่นและทีมตลอดจน การส่งออกของระบบอีสปอร์ตเป็นสื่อกลางโดยอินเทอร์เน็ต ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ สอดคล้องกับทฤษฎีของส่วนประสมทางการตลาดของ [25] Booms and Bitner (1981) และ [26] Christopher et al. (1991) ที่อธิบายถึงเครื่องมือทางการตลาด ผลิตภัณฑ์ (Product) ผลิตภัณฑ์ถูกกำหนดให้เป็นชุดของคุณลักษณะ (คุณลักษณะ ฟังก์ชัน ประโยชน์ และการใช้งาน) ที่สามารถแลกเปลี่ยนหรือใช้งาน มักจะเป็นการผสมผสานระหว่างรูปแบบที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ ดังนั้น ผลิตภัณฑ์อาจเป็นความคิด นิติบุคคล (สินค้า) หรือบริการ หรือการรวมกันของทั้งสาม มีขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ในการแลกเปลี่ยนความพึงพอใจในวัตถุประสงค์ส่วนบุคคลและขององค์กร แม้ว่าคำว่า "ผลิตภัณฑ์และบริการ" จะใช้เป็นครั้งคราว ผลิตภัณฑ์เป็นคำที่ครอบคลุมทั้งสินค้าและบริการ ส่วนผลิตภัณฑ์กีฬาเป็นสิ่งที่ดี บริการ หรือทั้งสองอย่างรวมกันที่ออกแบบมาเพื่อให้ประโยชน์แก่ผู้ชมกีฬา ผู้เข้าร่วม หรือผู้สนับสนุนสินค้าถูกกำหนดให้เป็นผลิตภัณฑ์ที่จับต้องได้ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อผู้บริโภค เห็นได้ชัดว่าร้านขายเครื่องกีฬาขายสินค้าที่จับต้องได้ เช่น ลูกเทนนิสไม้เทนนิส อุปกรณ์ออกกำลังกาย และอื่น ๆ ในทางตรงกันข้าม บริการมักจะถูกอธิบายว่าเป็นผลิตภัณฑ์ที่จับต้องไม่ได้และไม่ใช้ทางกายภาพ ตัวอย่างเช่น ด้านการแข่งขันของการแข่งขันกีฬาใดๆ (เช่น ตัวเกมเอง) หรือประสบการณ์ เช่น การรับชมเรียนสดเก็นน่าแข็ง สะท้อนถึงการบริการล้วน ๆ [8] Hamari and Sjöblom, (2017) ผลการศึกษาพบว่า การหลบหนี การได้มาซึ่งความรู้เกี่ยวกับเกมที่กำลังเล่น ความแปลกใหม่ และความก้าวร้าวของนักกีฬาอีสปอร์ต พบว่าสามารถทำนายความถี่ในการรับชม eSport ได้ในเชิงบวก [29] Pizzo et al. (2018) ได้ศึกษา eSport vs. Sport: A Comparison of Spectator Motives ผลการศึกษาพบว่า การแข่งขันวิดีโอเกมที่จัดโดยกีฬาอีสปอร์ต กำลังได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นด้วยการแข่งขันระดับนานาชาติและจำนวนผู้ชมจำนวนมาก เปรียบเทียบกับการแข่งขันกีฬาแบบดั้งเดิม การทำความเข้าใจขอบเขตของกีฬาอีสปอร์ตมีความสำคัญต่อการพัฒนากลยุทธ์ทางการตลาดสำหรับอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ต และการให้ข้อมูลงานวิจัยทางวิชาการเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต การวิจัยก่อนหน้านี้ได้ตรวจสอบกีฬาอีสปอร์ตโดยแยกจากกีฬาแบบดั้งเดิม มองข้ามการเปรียบเทียบโดยตรงเพื่อทำความเข้าใจระดับที่ผู้ชม กีฬาอีสปอร์ต มีแรงจูงใจในทำนองเดียวกันแก่ผู้ชมกีฬาแบบดั้งเดิม การศึกษาในปัจจุบันวัดแรงจูงใจในการบริโภคกีฬาที่ใช้กันอย่างแพร่หลายเพื่อตรวจสอบอิทธิพลที่มีต่อผู้ชมกีฬาอีสปอร์ต และความสัมพันธ์ในการเข้าร่วมเกมในเกาหลี

2.5 ปัจจัยด้านการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตนั้นด้านการเล่นเกมอีสปอร์ตขึ้นอยู่กับการตัดสินใจด้วยตัวเอง สามารถควบคุมค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้น การบริหารเวลาเล่นเกม กำหนดช่วงเวลาและใช้เวลาว่างหลังเลิกงาน/เรียนเพื่อเล่นเกมอีสปอร์ต ทั้งนี้เป็นเพราะว่า เป็นการสะท้อนถึงความรู้สึก ความเชื่อของบุคคลในการควบคุมพฤติกรรมจากประสบการณ์ของความรู้สึก สอดคล้องกับ [30] Bandura et al. (1980) กล่าวว่า พฤติกรรมของคนมีอิทธิพลมาจากความเชื่อมั่นที่เกิดจากความสามารถที่จะควบคุมพฤติกรรมของตนเอง ดังนั้นการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม จะมีส่วนช่วยในการการคาดเดาความตั้งใจมากกว่า ผลกระทบจากส่วนอื่น ๆ

3. จากวัตถุประสงค์การวิจัยเรื่องแนวทางการจัดการกีฬาอีสปอร์ตสำหรับผู้เล่นหญิงไทย กรณีศึกษาในกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า มีแนวทางการจัดการกีฬาอีสปอร์ตสู่กีฬาอาชีพ 12 ด้าน ดังนี้

3.1 การบริหารจัดการ และนโยบายด้านกีฬาของหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ต ควรมีการประชาสัมพันธ์ด้านเส้นทางความก้าวหน้าในสายอาชีพ และการจัดอีเวนต์และการจัดการแข่งขันภายในสถานศึกษา เพื่อสร้างการรับรู้ ทักษะ

3.2 การสนับสนุนด้านการเงิน และงบประมาณของหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ต ควรมีการประชาสัมพันธ์ข่าวสารด้านการเงินและงบประมาณของกีฬาแห่งประเทศไทย

3.3 การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตระดับชาติและนานาชาติ ควรมีการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตระดับชาติ และระดับนานาชาติ

3.4 การสร้างพื้นฐานด้านกีฬาและขยายฐานนักกีฬา และผู้เกี่ยวข้องด้านกีฬาอีสปอร์ต ควรมีการสร้างฐานด้านกีฬาอีสปอร์ต จากเด็กเยาวชน เริ่มจากทางโรงเรียน ครู พ่อ แม่ ผู้ปกครอง ให้ความรู้ ดูแล และสนับสนุนรายการแข่งขันอย่างต่อเนื่องในทุก ๆ ระดับการศึกษา มีการประชาสัมพันธ์ การโฆษณา หรือการถ่ายทอดสดการแข่งขัน เพื่อเป็นการสร้างแรงบันดาลใจให้กับเยาวชนไทย สร้างอีสปอร์ตฮีโร่ของผู้หญิงขึ้นมา รวมถึงควรมีการเปิดศูนย์อะคาเดมี่ เพื่อการฝึกอบรมความรู้ด้านการจัดการแข่งขัน กฎกติกา กฎระเบียบ ให้กับบุคลากรกีฬาอีสปอร์ต ผู้ฝึกสอน ผู้ตัดสิน หรือบุคคลที่สนใจ

3.5 ระบบค้นหาและคัดเลือกนักกีฬาที่มีความสามารถพิเศษและการพัฒนานักกีฬาอีสปอร์ต ควรมีการรับสมัคร และคัดเลือกผู้เล่นหญิงอีสปอร์ตโดยเฉพาะ

3.6 สนาม อุปกรณ์ และสิ่งอำนวยความสะดวกในการฝึกซ้อมกีฬาอีสปอร์ต สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยควรมีการสร้างสถานที่อาร์น่า หรือ บูธแคมป์ ภูมิภาคละ 1 แห่งรวมเป็นจำนวน 6 แห่งทั่วประเทศไทย รวมถึงควรมีห้องทดลองในการแข่งขันอีสปอร์ตในทุกระดับการศึกษา

3.7 ผู้ฝึกสอนและบุคลากรด้านกีฬาอีสปอร์ต ควรมีการส่งเสริม สนับสนุนให้ผู้ฝึกสอนและบุคลากรกีฬาอีสปอร์ตมีการพัฒนาขีดความสามารถเพิ่มขึ้นสู่มาตรฐานสากล ในแต่ละระดับ ความเป็นมืออาชีพ มีความรู้ ทักษะ ความสามารถในกีฬาเป็นอย่างดี และสามารถฝึกสอนในรูปแบบออนไซต์และออนไลน์ได้ และควรสนับสนุนให้บุคลากรอาชีพอีสปอร์ตจัดตั้งการเป็นบุคลากรกีฬาอาชีพ

3.8 สวัสดิการและอาชีพของนักกีฬา บุคลากรกีฬาหลังพ้นสภาพ ควรมีการจัดหาบุคลากรหรือผู้ดูแล ที่มีความรู้ความเข้าใจด้านเส้นทางอาชีพอีสปอร์ตมาคอยให้คำแนะนำและชี้แนะอาชีพต่าง ๆ และควรส่งเสริมและสนับสนุนให้นักกีฬาเข้าอบรมความรู้ในด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

3.9 การศึกษาวิจัยด้านวิทยาศาสตร์และนวัตกรรมด้านกีฬา ควรมีการส่งเสริมและการสนับสนุนให้มีการศึกษาวิจัยและพัฒนาในเชิงของสหวิทยาการด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา ในด้าน ทักษะ เครื่องมือ/อุปกรณ์ ที่ส่งผลกระทบต่อในกีฬาอีสปอร์ต ให้ครอบคลุมทุกมิติด้วยการเปิดโอกาสให้นักกีฬาหรือผู้ที่เกี่ยวข้องเสนอไอเดีย หรือปัญหา เพื่อจะนำไปสู่การวิจัยและพัฒนากีฬาอีสปอร์ต รวมถึงส่งเสริมและการสนับสนุนบริษัทเอกชนลงทุนและพัฒนานวัตกรรมของกีฬาอีสปอร์ต

3.10 การตลาด ในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ควรมีการสร้างบรรยากาศการแข่งขันที่ตื่นเต้น สนุกสนาน ร่าเริง และมีถ่ายทอดสดการแข่งขัน มีผู้ชมและมีกิจกรรมสำหรับผู้ชมชิงรางวัล เป็นต้น ในด้านเนื้อหาในเกมกีฬาอีสปอร์ต หากเป็นรูปแบบที่รุนแรงอยากให้ผู้พัฒนาเกม สร้างความรุนแรงให้น้อยลง โดยอาจจะเปลี่ยนสีเลือดจากแดง เป็นสีเขียว ควรมีเนื้อหาที่ฝึกให้ใช้สมองในการวางแผน เพื่อพัฒนาความสามารถในด้านอื่นๆควบคู่กันไปได้ด้วย และควรมีคำอธิบายให้ผู้ชมเข้าใจและร่วมสนุกไปกับเกม ในด้านตัวละครในเกมกีฬาอีสปอร์ต ควรมีแรงดึงดูดที่พอเหมาะ สวยงาม เท่ มีเอกลักษณ์แตกต่าง จะได้ดูง่ายสำหรับผู้ชม ในด้านภาพกราฟิกในเกมกีฬาอีสปอร์ต ในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

ภาพกราฟฟิกเป็นส่วนสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ที่เป็นจุดดึงดูดจำนวนผู้เล่นให้มาเป็นสังคม แต่ร้อยละ 99 ของนักกีฬาอีสปอร์ตภาพกราฟฟิกจะสวยเพียงใด นักกีฬาจะปรับให้ต่ำสุด เพื่อให้การเคลื่อนไหว และความว่องไวในการควบคุมที่ดีขึ้น สวยงามมองสบายตา สมจริง ภาพคมชัด รายละเอียดสวยงาม แบ่งแยกลักษณะของตัวละครในเกมชัดเจน ควรใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีของกีฬาอีสปอร์ต รวมถึงควรหาผู้สนับสนุน

3.11 การสนับสนุนของครอบครัว ครอบครัวควรให้การสนับสนุนตั้งแต่เริ่มต้นนั้น โดยมองว่าสนับสนุนในสิ่งที่ลูกชอบ การสร้างให้รู้จักความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ตัวเอง ระเบียบวินัยในการฝึกซ้อมการใช้การเล่นเป็นกิจกรรมของครอบครัว เพื่อสร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลินหลังจากเลิกเรียนรวมถึงควรให้คำปรึกษา คอยร่วมเชียร์และให้กำลังใจ เวลาที่ต้องลงการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

3.12 สถานศึกษา ชมรม และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง การออกแบบหลักสูตรการเรียน และ การปฏิบัติการ การได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ อย่างเป็นรูปธรรม กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองสิทธิ ฐานเงินเดือน การรับรองหลักสูตรจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้ง กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม และ สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือนให้เห็นเป็นรูปธรรม การสร้างการรับรู้ ความเข้าใจในกีฬาอีสปอร์ตให้คุณครู อาจารย์และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง โดยเฉพาะในด้านการดูแลสุขภาพสายตาดจากการจ้องมองหน้าจอ หรือทำนองที่เล่นต่อเนื่องเป็นเวลานาน ที่จะไม่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพ รวมไปถึงการบริหารจัดการเวลาในการทำกิจกรรมอื่น ๆ สำหรับเด็กและเยาวชนที่จะมาเป็นนักกีฬาน้ำใหม่ ในด้านจัดทำกิจกรรม การประชาสัมพันธ์ จัดกีฬาอีสปอร์ตเพื่อสาธิตในสถาบันการศึกษาในระดับต่าง ๆ สนับสนุนด้านองค์ความรู้ให้แก่ครู อาจารย์ในโรงเรียนให้เข้าใจถึงลักษณะของอีสปอร์ต และเข้าใจถึงวิธีการเล่นกีฬานี้อย่างแท้จริง

จากแนวทางการจัดการกีฬาอีสปอร์ตสู่กีฬาอาชีพ 12 ด้านข้างต้นนั้น ทั้งนี้เป็นเพราะว่า ปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จในการจัดการกีฬาอีสปอร์ต ควรได้รับการส่งเสริม การสนับสนุน แรงขับเคลื่อนและมีส่วนร่วมจาก ผู้ที่มีส่วนได้เสีย 7 กลุ่ม ในระบบนิเวศน์วิทยาของกีฬาอีสปอร์ต ได้แก่ ผู้เล่น ทีมและแพรนไชส์ ลีก อีเวนต์ และทัวร์นาเมนต์ ผู้ผลิตเกมและตัวแทน จัดจำหน่าย บริการสตรีมมิ่งและการแพร่ภาพกระจายเสียง นักลงทุน แฟนคลับและแบรนด์ สอดคล้องกับทฤษฎี SPLISS Model (The Sport Policy factors Leading to International Sporting Success) 9 PILLARS

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

- 1) หน่วยงานของรัฐที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ต ควรวางแผน หรือกำหนดนโยบายสำหรับส่งเสริมให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางการจัดการแข่งขันทั้งระดับชาติ และนานาชาติเฉพาะผู้หญิงเพื่อผู้สนับสนุนเล่นหญิงให้เล่นกีฬาอีสปอร์ตสู่กีฬาอาชีพมากขึ้น
- 2) หน่วยงานเอกชนควรพัฒนาผลิตภัณฑ์อีสปอร์ต (เกม) หรือบริการ รวมถึงการส่งเสริมทางการตลาดสำหรับผู้เล่นหญิงให้มากขึ้น
- 3) หน่วยงานสถาบันศึกษาที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ต ควรสร้างหรือพัฒนาหลักสูตรในอนาคตให้ตรงกับความต้องการของผู้เล่นหญิงให้มากขึ้น สามารถประกอบเป็นอาชีพได้
- 4) หน่วยงานของรัฐ เอกชน และสถาบันศึกษาที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ตควรจัดทำคู่มือข้อดี/ข้อเสียของกีฬาอีสปอร์ต เพื่อสร้างทัศนคติเชิงบวกให้ผู้ที่เกี่ยวข้องทางตรงและทางอ้อม
- 5) หน่วยงานของรัฐที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ต ควรจัดทำแอปพลิเคชันในการสร้างฐานข้อมูลสำหรับผู้หญิงที่สนใจในกีฬาอีสปอร์ต สมัครหรือลงทะเบียน

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

- 1) ควรทำการศึกษาการจัดการการท่องเที่ยวเชิงกีฬาสำหรับกีฬาอีสปอร์ต เนื่องจากเป็นสร้างรายได้เข้าประเทศไทย และส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญให้นักท่องเที่ยวได้รู้จัก และวางแผนมาเที่ยวอีกในอนาคต
- 2) ควรศึกษาการเพิ่มการสร้างและพัฒนาผู้เล่นหญิงตั้งแต่ฐานราก ในแต่ละจังหวัดทั่วประเทศไทย รวมถึงการบริหารจัดการศูนย์ฝึกอบรมอะคาเดมี่สำหรับผู้แข่งขันหญิง
- 3) ควรทำการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อพึงพอใจในการรับชมกีฬาอีสปอร์ต ปัจจัยที่มีผลต่อความจงรักภักดีและการเป็นแฟนกีฬาประเภทนี้ เนื่องจากการวิเคราะห์และใช้ในการวางแผนกลยุทธ์ได้ เพื่อรักษาและสร้างฐานผู้รับชมไว้ได้ในระยะยาว รวมถึงเพื่อเป็นแนวทางการขยายกลุ่มผู้รับชมในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

- [1] ธรรมนูญ จีรัญพงษ์. (2561). อีสปอร์ต โอกาสทางธุรกิจที่มากกว่าแค่เกม.
<https://www.scbeic.com/th/detail/product/4860>
- [2] Krungsri Plearn Plearn. (ม.ป.ป.). จาก E-Sport เมืองไทย ขยายสู่ธุรกิจการศึกษา.
<https://www.krungsri.com/th/plearn-plearn/from-e-sports-to-education>
- [3] หนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ. (2561, 5 เมษายน). “ALPHA Pink” กับมุมมองอีสปอร์ตผ่านโปรเพลเยอร์หญิง.
<https://www.bangkokbiznews.com/news/798015>
- [4] สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล. (2566). รายงานอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตประเทศไทย ปี 2566.
<https://www.depa.or.th>
- [5] The International Olympic Committee. (2021). IOC mobilises Olympic Movement with strong commitments at the Generation Equality Forum in Paris. <https://www.olympics.com>
- [6] Wagner, M. G. (2006). On the scientific relevance of eSports. Paper presented at the International Conference on Internet Computing, Las Vegas, NV.
- [7] Seo, Y. (2013). Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy. *Journal of Marketing Management*, 29(13–14), 1542–1560. <https://doi.org/10.1080/0267257X.2013.822906>
- [8] Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211–232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- [9] Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2018). eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. *Sport Management Review*, 21, 7–13.
<https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.008>
- [10] International Esports Federation. (2022). Rules & regulations: IESF events calendar regulations.
<https://iesf.org/governance/regulations>
- [11] Scholz, T. M. (2020). Deciphering the world of eSports. *International Journal on Media Management*, 22(1), 1–12. <https://doi.org/10.1080/14241277.2020.1757808>
- [12] Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179–211. [https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90020-T](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90020-T)

- [13] De Bosscher, V., De Knop, P., van Bottenburg, M., & Shibli, S. (2006). A conceptual framework for analysing sports policy factors leading to international sporting success. *European Sport Management Quarterly*, 6(2), 185–215. <https://doi.org/10.1080/16184740600955087>
- [14] Pihlaja, K. (2025). Exploring the perception of esports participation among young women: A study of mobile esports. **Humanities & Social Sciences Communications**. Advance online publication. <https://doi.org/10.1038/s41599-025-04392-z>
- [15] Ruvalcaba, O., Shulze, J., Kim, A., Berzenski, S., & Otten, M. (2018). Women's experiences in eSports: Gendered differences in peer and fan interactions. *New Media & Society*, 20(5), 2128–2144. <https://doi.org/10.1177/1461444817735320>
- [16] Salo, M. (2017). Career arrangements and motives of esports players in Finland. University of Jyväskylä [Master's thesis]. <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/53579>
- [17] Phakhawat Charoenlarp. (2022). Causal Factors Related to Management of eSport Clubs in Thailand. *Asian Academy of Social Sciences Journal*, 3(1), 1–15.
- [18] Newzoo. (2023). Global esports & live streaming market report. Newzoo. <https://newzoo.com>
- [19] ปิติกร สุทรงกูร. (2564). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรับชมกีฬาอีสปอร์ต [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ]. วิทยาลัยการจัดการ, มหาวิทยาลัยมหิดล.
- [20] Hebbel-Seeger, A. (2012). The relationship between real sports and digital adaptation in e-sport gaming. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, 13(2). <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/IJSM-13-02-2012-B005/full/pdf>
- [21] กุลจิรา ฤทธิศิริรัตน์ และ บุหงา ชัยสุวรรณ. (2561). ปัจจัยที่ส่งผลต่อความภักดีทางอิเล็กทรอนิกส์ของเกม RoV (Realm of Valor). *วารสารการสื่อสารและการจัดการ* นิต้า, 4(2), 1–15.
- [22] Törhönen, M., Sjöblom, M., Hassan, L., & Hamari, J. (2019). Fame and fortune, or just fun? A study on why people create content on video platforms. *Journal of Humanities and Applied Social Sciences*, 2(2), 102–120. <https://www.emerald.com/insight/1066-2243.htm>
- [23] ชานูชัย โพธิ์ดลิ่ง. (2532). พื้นฐานวิทยาศาสตร์ในการฝึกกีฬา. สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- [24] Jang, W. W., Byon, K. K., Williams, A., & Pedersen, P. M. (2021). Augmenting the formation of esports gameplay intention: Interaction effects of genre and gender. *Sport, Business and Management*, 11(3), 254–275. <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/SBM-04-2021->
- [25] Booms, B. H., & Bitner, M. J. (1981). Marketing strategies and organization structures for service firms. In *Marketing of Services* (pp. 47–51). American Marketing Association.
- [26] Christopher, M., Payne, A., & Ballantyne, D. (1991). Relationship marketing: Bringing quality, customer service and marketing together. Butterworth-Heinemann.
- [27] Ajzen, I., & Fishbein, M. (1980). Understanding attitudes and predicting social behavior. Prentice-Hall.
- [28] Ghazali, E. M., Al Halbusi, H., Abdel Fattah, F. A. M., Hossain Uzir, M. U., Mutum, D. S., & Tan, F.-L. (2023). A study of player behavior and motivation to purchase Dota 2 virtual in-game items. *Kybernetes*, 52(6), 1937–1961. <https://doi.org/10.1108/K-08-2021-0678>

- [29] Pizzo, A. D., Baker, B. J., Na, S., Lee, S., Kim, D., & Funk, D. C. (2018). eSport vs. sport: A comparison of spectator motives. *Sport Marketing Quarterly*, 27(2), 108–123.
- [30] Bandura, A., Adams, N. E., Hardy, A. B., & Howells, G. N. (1980). Tests of the generality of self-efficacy theory. *Cognitive Therapy and Research*, 4(1), 39–66.

การออกแบบเกมจำลองสถานที่ท่องเที่ยวด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน
เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในตลาดน้ำสำคัญของกรุงเทพมหานคร
The Design of a Tourism Simulation Game through Gamification Concept
to Promote Cultural Tourism in Bangkok's Major Floating Markets

นธายุ วันทยะกุล^{1*}, พิมพ์พลอย ทิรสถิตย์ธรรม², เบญญา หวังมหาพร³, นภัสสร เกดพิทักษ์⁴,
ภัสรา สิริกมลศิลป์⁵, และ พุทธิวัฒน์ ไวยวุฒิธนาภูมิ⁶

Nathayu Wantayakul^{1*}, Pimploi Tirastitam², Benya Whangmahaporn³, Napassorn Kerdpitak⁴,
Patsara Sirikamonsin⁵, and Phutthiwat Waiyawuththanapoom⁶

^{1*,2,3,4,5} หลักสูตรบริหารธุรกิจ, วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ, มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, กรุงเทพมหานคร, ประเทศไทย

^{1*,2,3,4,5} Business Administration, College of Innovation and Management, Suan Sunandha Rajabhat University, Bangkok, Thailand

⁶ หลักสูตรโลจิสติกส์และซัพพลายเชน, วิทยาลัยโลจิสติกส์และซัพพลายเชน, มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, กรุงเทพมหานคร, ประเทศไทย

⁶ Logistics and Supply Chain, College of Logistics and Supply Chain, Suan Sunandha Rajabhat University, Bangkok, Thailand

Received: March 24, 2025 Revised: July 5, 2025 Accepted: August 8, 2025

บทคัดย่อ

แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ได้รับความสนใจเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในภาคการท่องเที่ยว เนื่องจากสามารถกระตุ้นแรงจูงใจและเสริมสร้างประสบการณ์ของนักท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมยังคงมีข้อจำกัดด้านแนวทางการออกแบบที่เหมาะสมกับบริบทท้องถิ่น งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอต้นแบบการออกแบบเกมจำลองสถานที่ท่องเที่ยวตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในตลาดน้ำสำคัญของกรุงเทพมหานคร โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน และประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อต้นแบบเกมจำลองการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตลาดน้ำสำคัญของกรุงเทพมหานคร โดยใช้กรอบแนวคิดของ Karl M. Kapp ในการออกแบบเกมจำลองสถานที่ท่องเที่ยวชื่อเกม “นักสำรวจตลาดน้ำกรุงเทพ (Bangkok Floating Market Explorer)” ซึ่งพัฒนาขึ้นจากข้อมูลภาคสนามของตลาดน้ำสำคัญ 7 แห่งในกรุงเทพมหานคร ข้อมูลเหล่านี้ถูกนำมาสร้างเป็นองค์ประกอบของเกม เช่น แผนที่ กฎกติกา และภารกิจที่สะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของแต่ละสถานที่ ผลการศึกษาพบว่า การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในเกมสามารถเพิ่มแรงจูงใจของผู้เล่นให้เกิดการสำรวจแหล่งท่องเที่ยว และมีส่วนร่วมต่อกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การสะสมคะแนน การปลดล็อกเนื้อหา และการแสวงหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น นอกจากนี้ ต้นแบบเกมยังช่วยเพิ่มศักยภาพในการประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวตลาดน้ำของกรุงเทพมหานคร โดยสรุป ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าเกมที่พัฒนาขึ้นโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันสามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารทางวัฒนธรรมที่ช่วยในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งมีนัยสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์และการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

คำสำคัญ: เกมมิฟิเคชัน การออกแบบเกม การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ตลาดน้ำกรุงเทพมหานคร เกมจำลองสถานที่ท่องเที่ยว

*Corresponding author. Tel.: 094-879-8994

Email address: nathayu.wa@ssru.ac.th

DOI: 10.14456/lartsj.2026.18

Abstract

The concept of gamification has gained increasing attention in the tourism sector because of its potential to enhance tourist motivation and experiences. However, the application of gamification to the promotion of cultural tourism remains limited, particularly in terms of designing approaches that are responsive to local contexts. This study aimed to develop a prototype of a gamification-based simulation game to promote cultural tourism at major floating markets in Bangkok and to evaluate tourists' satisfaction with the proposed game prototype. Drawing on Karl M. Kapp's framework, the study developed "Bangkok Floating Market Explorer", a location-based simulation game informed by field data collected from seven major floating markets in Bangkok. The collected data were incorporated into key game elements, including maps, rules, and missions, to reflect the distinctive cultural identities of each site. The findings indicate that gamification elements that were integrated into the game can enhance tourist engagement and motivation. Players can explore cultural tourism sites and participate in various activities, such as earning points, unlocking new content, and redeeming rewards related to local products. Furthermore, the game prototype demonstrates potential as a promotional tool for Bangkok's floating markets. Overall, the findings suggest that games developed based on gamification principles can serve as effective tools for cultural communication, the promotion of cultural tourism, and the creation of added value in the tourism industry through digital technology. This approach may also contribute to the development of the creative economy and support sustainable tourism initiatives.

Keywords: Gamification, Game Design, Cultural Tourism, Bangkok Floating Market, Tourism Simulation Game

บทนำ

การท่องเที่ยวเป็นอุตสาหกรรมหลักที่มีบทบาทสำคัญต่อเศรษฐกิจของประเทศไทย โดยเฉพาะการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่สะท้อนอัตลักษณ์และมรดกทางประวัติศาสตร์ของประเทศ หนึ่งในแหล่งท่องเที่ยวที่โดดเด่นของกรุงเทพมหานครคือ ตลาดน้ำ ซึ่งไม่เพียงแต่เป็นศูนย์กลางการค้าขายเชิงวัฒนธรรม แต่ยังเป็นพื้นที่ที่สะท้อนวิถีชีวิตชุมชนริมน้ำที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว อย่างไรก็ตาม ด้วยการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยและพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวที่พึ่งพาเทคโนโลยีดิจิทัลมากขึ้น ทำให้เกิดความท้าทายในการดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้าถึงและสัมผัสคุณค่าของสถานที่เหล่านี้ [1] (วีรศักดิ์ สุตตันทวิบูลย์, 2561)

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นการนำองค์ประกอบของเกมมาประยุกต์ใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม กำลังเป็นแนวทางสำคัญที่สามารถช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้คนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งการพัฒนาเกมจำลองสถานที่ท่องเที่ยวตลาดน้ำยังสอดคล้องกับ (ร่าง) แผนด้านวิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรมของประเทศ พ.ศ. 2566–2570 โดยเฉพาะยุทธศาสตร์ที่มุ่งเน้นการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) และการขับเคลื่อนเศรษฐกิจผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Economy) ซึ่งสามารถเพิ่มศักยภาพการแข่งขันและความยั่งยืนของอุตสาหกรรมท่องเที่ยวไทย [2] (สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, 2565) ทั้งนี้ ประเทศไทยได้ตระหนักถึงความสำคัญของการท่องเที่ยวในฐานะเป็นกลไกหลักในการช่วยรักษาเสถียรภาพและ ขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ [3] (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2558)

งานวิจัยนี้จึงมุ่งพัฒนา ต้นแบบเกมจำลองสถานที่ท่องเที่ยวตลาดน้ำของกรุงเทพมหานคร โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเป็นเครื่องมือหลัก เพื่อส่งเสริมการรับรู้และความเข้าใจในคุณค่าทางวัฒนธรรมของตลาดน้ำ ตลอดจน

สร้างประสบการณ์ที่ดึงดูดใจและสามารถเข้าถึงคนรุ่นใหม่ได้ นักการตลาดได้ทำการตลาดที่เรียกว่า Gamification Marketing เป็นแนวคิดหนึ่งของกลยุทธ์ทางการตลาด หมายถึงการประยุกต์ส่วนประกอบของการเล่นเกมมาใช้ในส่วนต่าง ๆ ทางการตลาด โดยเฉพาะการทำการตลาดในสื่อดิจิทัล ซึ่งเป็นเทคนิคแบบหนึ่งที่จะช่วยให้เกิดการปฏิสัมพันธ์กับผลิตภัณฑ์หรือบริการได้ [4] (Molek, 2560)

ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงเป็นการผสมผสานระหว่าง เทคโนโลยีดิจิทัลและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อนำเสนอรูปแบบใหม่ของการส่งเสริมการท่องเที่ยว โดยอาศัยเกมเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้ ความบันเทิง และกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เล่น ซึ่งจะช่วยให้ตลาดน้ำของกรุงเทพมหานคร ซึ่งคัดเลือกตลาดน้ำสำคัญจำนวน 7 แห่งของกรุงเทพมหานคร ได้แก่ ตลาดน้ำตลิ่งชัน ตลาดน้ำคลองลัดมะยม ตลาดน้ำบางพระยา วัดพระยาสุเรนทร์ ตลาดน้ำวัดสะพาน ตลาดน้ำขวัญเรียม ตลาดน้ำ 2 คลอง วัดตลิ่งชัน และตลาดน้ำคลองบางหลวง ยังคงมีชีวิตชีวาและดึงดูดนักท่องเที่ยวได้อย่างต่อเนื่องในยุคดิจิทัล

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อนำเสนอต้นแบบการออกแบบเกมจำลองสถานที่ท่องเที่ยวตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน
2. เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในตลาดน้ำสำคัญของกรุงเทพมหานคร โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อต้นแบบเกมจำลองการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตลาดน้ำสำคัญ

ของกรุงเทพมหานคร

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นแนวคิดของการนำองค์ประกอบของเกม ไม่ว่าจะเป็นคะแนน ระดับที่เล่น เกียรติ ประสิทธิภาพ ผ่านภารกิจและเงื่อนไขต่าง ๆ รับของรางวัลและเพิ่มสถานะให้เก่งขึ้นกว่าเดิม มาปรับใช้ในสิ่งต่างๆ ที่อยู่นอกเหนือจากเกม ซึ่งรวมไปถึงการตลาดและกลยุทธ์ทางดิจิทัลต่าง ๆ [5] (ลัดดาวรรณ ล้วนเพชร, 2557) การนำเอาแนวคิดที่เกี่ยวกับเกมและการออกแบบเกมมาประยุกต์ใช้ในการจูงใจและทำให้ผู้เรียนสนใจที่จะเรียนรู้ผ่านความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายใดเป้าหมายหนึ่ง (Goal) ส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปของการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เล่นและเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน [6] (ถนอมพร เลหาจรัสแสง, 2559)

องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันเป็นการนำเอากลไกของเกมมาสร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้ เพื่อสร้างแรงจูงใจและความน่าตื่นตาด้านการเรียนรู้ ทำให้เกิดเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดี มีกระบวนการที่ง่ายต่อการเข้าใจในสิ่งที่ซับซ้อน โดยใช้เหตุการณ์ในชีวิตประจำวันในความเป็นจริงมาจัดเป็นกิจกรรมในลักษณะของเกม [7] (Karl, 2012) ซึ่งองค์ประกอบของ เกมมิฟิเคชัน มีดังนี้

1. เป้าหมาย (Goals) เกมแต่ละชนิดมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกัน สิ่งที่มีในทุกเกมคือเป้าหมายของการเล่นเกม อาจจะเป็นการกำหนดถึงการเอาชนะ สามารถแก้ปริศนา หรือผ่านเกณฑ์ที่ผู้ออกแบบเกมกำหนดไว้ ทำให้เกิดความท้าทายที่ช่วยให้ผู้เล่นก้าวไปข้างหน้า เมื่อบรรลุเป้าหมายจึงจะเป็นการจบเกม บางครั้งอาจจำเป็นต้องประกอบด้วยเป้าหมายเล็กที่สามารถนำไปสู่เป้าหมายใหญ่ เพื่อให้เกิดการเล่นอย่างต่อเนื่อง โดยไม่จบเกมเร็วเกินไป

2. กฎ (Rules) เกมจะต้องมีการบอกถึงกฎ กติกา วิธีการเล่น วิธีการให้คะแนน หรือเงื่อนไข โดยอธิบายไว้เพื่อให้ผู้เล่นปฏิบัติตาม ผู้ออกแบบเกมจะต้องเป็นผู้กำหนดกฎต่าง ๆ ให้ชัดเจน

3. ความขัดแย้ง การแข่งขัน หรือความร่วมมือ (Conflict, Competition, or Cooperation) ในการเล่นเกมที่มีความขัดแย้งเป็นการเอาชนะโดยการทำลายหรือขัดขวางฝ่ายตรงข้าม แต่การแข่งขันจะเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของตนเองเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้าม ส่วนความร่วมมือเป็นการร่วมกันเป็นทีมเพื่อเอาชนะอุปสรรค และบรรลุเป้าหมายที่ร่วมกัน

4. เวลา (Times) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดแรงผลักดันในการทำกิจกรรมหรือการดำเนินการเป็นตัวจับเวลาที่จะทำให้ผู้เล่นเกิดความเครียดและความกดดัน ทำให้เป็นการฝึกฝนให้ผู้เรียนทำงานสัมพันธ์กับเวลา ดังนั้นผู้เรียนจะต้องเรียนรู้การจัดการบริหารเวลาซึ่งเป็นปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญ

5. รางวัล (Reward) เป็นสิ่งที่ผู้เล่นจะได้รับเมื่อประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ซึ่งควรมีป้ายรายการจัดลำดับคะแนน (Leader Board) การให้รางวัลเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อเป็นการจูงใจให้ผู้เล่นแข่งขันกันทำคะแนนสูง

6. ผลป้อนกลับ (Feedback) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความคิด การกระทำที่ถูกต้อง หรือการกระทำที่ผิดพลาด เพื่อแนะนำไปในทางที่เหมาะสมต่อการดำเนินกิจกรรม

7. ระดับ (Levels) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความท้าทายต่อเนื่อง โดยผู้เล่นจะมีความคืบหน้าไปยังระดับที่สูงขึ้น เพื่อให้เกิดเป้าหมาย (Goals) ใหม่ ผู้เล่นจะได้รับความกดดันมากขึ้น ทำให้มีการใช้ประสบการณ์ ทักษะ จากระดับก่อนหน้านี้ไปจนจบเกม บางครั้งระดับไม่จำเป็นต้องเริ่มจากระดับที่ 1 เสมอไป อาจจะมีการเลือกระดับ ย่าง ปานกลาง หรือยาก เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับความสามารถของผู้เล่นเกม หรือบางครั้งระดับอาจอยู่ในลักษณะของตัวผู้เล่นเอง โดยใช้การเก็บประสบการณ์ที่มากขึ้น เมื่อเก็บประสบการณ์ถึงจุดหนึ่ง จะเป็นการเลื่อนระดับประสบการณ์ที่สูงขึ้นเรื่อย ๆ ตลอดการเล่นเกม

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่าง Game, Game-based Learning และ Gamification

ประเด็น	Game	Game-based	Learning Gamification
วัตถุประสงค์	เพื่อความบันเทิง ความสนุกสนาน หรือไม่มีวัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้	เพื่อการเรียนรู้	เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้โดยให้ผู้เล่นมีส่วนร่วม อาจใช้เพียงการสะสมคะแนนหรือรางวัล
ผู้ชนะ/ผู้แพ้	ผู้ชนะหรือผู้แพ้เป็นส่วนหนึ่งของเกม	ผู้ชนะหรือผู้แพ้อาจจะมีหรือไม่มีเนื่องจากมีวัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมในลักษณะของเกม	ผู้ชนะหรือผู้แพ้อาจจะมีหรือไม่มีเนื่องจากมีวัตถุประสงค์เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม
การเล่น	การเล่นเพื่อความบันเทิงมาก่อน ส่วนรางวัลอาจจะมีหรือไม่มี	การเล่นจะเป็นการเล่นผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ อาจจะมีรางวัลหรือไม่มีรางวัล	ไม่เน้นการเล่น แต่เน้นการมีส่วนร่วม โดยให้ความสำคัญกับรางวัลเป็นหลัก
การสร้างเกม	การสร้างตัวเกมมีความยากและซับซ้อน ต้องใช้ขั้นตอนแบบและพัฒนาเกม	หากมีตัวเกมจะมีการสร้างยากและซับซ้อน หากเป็นกิจกรรมจะต้องมีการออกแบบเป็นอย่างดี มีกฎ กติกาชัดเจน	สร้างได้ง่าย เนื่องจากไม่มีตัวเกม เพียงใช้กลไกของเกมผ่านองค์ประกอบของเกมมีฟิเคชัน
ราคา	สูงมาก เนื่องจากใช้บุคลากรในการสร้างเกมจำนวนมาก	ปานกลาง เนื่องจากใช้บุคลากรในการสร้างสรรครูปแบบของเกมและกิจกรรมจำนวนไม่มากและไม่ซับซ้อน	ถูก เนื่องจากใช้บุคลากรจำนวนน้อย แต่จะไปเน้นค่าใช้จ่ายในด้านของรางวัล ซึ่งมีค่าใช้จ่ายน้อย เมื่อเทียบกับสองแบบแรก

ที่มา: [7] (Karl, 2012)

เพื่อให้เห็นแนวโน้มของการประยุกต์ใช้เกมมีฟิเคชันในการส่งเสริมการท่องเที่ยว งานวิจัยนี้ได้พิจารณาตัวอย่างของเกมจริงและกรณีศึกษาที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน ซึ่งมีการออกแบบเกมโดยมีสถานที่ท่องเที่ยวเป็นพื้นฐานของเนื้อหา ได้แก่ เกม “Heritage Mobile Game” (ฟินแลนด์) ที่ใช้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นและมรดกทางวัฒนธรรมเป็นเนื้อหา เพื่อส่งเสริม

การเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของผู้ใช้ในพื้นที่ Kemijärvi [8] (Vesisenaho et al., 2019) เกม “GeoTour” โดย Geocaching HQ เป็นการเล่นเกมล่าสมบัติ (Treasure Hunt) โดยใช้เทคโนโลยี GPS และการดาวนโหลดแอปพลิเคชันเพื่อไปตามพิกัดที่กำหนด ส่งเสริมการเดินทางไปยังสถานที่ต่าง ๆ โดยมีกิจกรรมเชิงท้าทายระหว่างทาง [9] (Geocaching, n.d.) และเกม “Legends of Catalonia” (ประเทศสเปน) ซึ่งเป็นเกมในรูปแบบเสมือนจริง (Virtual Reality Game) ที่ออกแบบโดยหน่วยงานส่งเสริมการท่องเที่ยวของแคว้นคาตาลุญญา โดยใช้เรื่องราวทางวัฒนธรรมและบุคคลในตำนานเพื่อเชื่อมโยงกับสถานที่ท่องเที่ยวจริง ผู้เล่นจะได้สัมผัสประสบการณ์การท่องเที่ยวผ่านเนื้อหาที่สอดแทรกวัฒนธรรมในเชิงลึก [10] (Government of Catalonia, 2018). แม้เกมทั้งสามจะมีเป้าหมายในการส่งเสริมการท่องเที่ยวคล้ายกัน แต่ใช้แนวทางการนำเสนอที่แตกต่างกัน ทั้งในด้านเทคโนโลยี กลุ่มเป้าหมาย และเนื้อหาการออกแบบ โดยส่วนใหญ่เกมเหล่านี้ออกแบบในลักษณะที่เป็น กิจกรรมเสริมระหว่างการเดินทางหรือสร้างประสบการณ์ก่อนการเดินทาง มากกว่าการให้ข้อมูลแบบตรงไปตรงมา

จากการเปรียบเทียบความแตกต่าง จะเห็นว่าเกมมิฟิเคชันไม่เพียงสร้างความสนุกสนาน กระตุ้นการเรียนรู้ให้กับผู้เล่นเท่านั้น หากแต่ยังสามารถสอดแทรกกระบวนการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ การออกแบบเกมส่งเสริมการท่องเที่ยวที่พัฒนาโดยใช้หลักการของเกมมิฟิเคชัน ควบคู่กับการวิเคราะห์พฤติกรรมและความสนใจของกลุ่มเป้าหมายเฉพาะ เช่น นักท่องเที่ยวภายในประเทศหรือเยาวชน พร้อมผนวกเนื้อหาเชิงพื้นที่ (เช่น ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม อาหารท้องถิ่น) เข้าไปในกลไกของเกมแบบมีส่วนร่วม (interactive) โดยไม่จำเป็นต้องพึ่งเทคโนโลยีขั้นสูงมากนัก จึงสามารถเข้าถึงได้ง่าย และเหมาะสมกับบริบทของท้องถิ่นไทย ดังนั้น การนำเอาเกมดังกล่าวมาใช้เป็นเครื่องมือในการประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยว จะช่วยให้การสื่อสารระหว่างสถานที่ท่องเที่ยวกับนักท่องเที่ยวมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลมากขึ้น

โดยเมื่อกล่าวถึงตลาดน้ำ ซึ่งนับว่าเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ที่มีความน่าสนใจในสังคมทั้งในอดีตและปัจจุบัน เนื่องจากเสน่ห์ของความสงบจากวิถีชีวิตริมน้ำที่สามารถสร้างความเพลิดเพลินใจแก่ผู้มาเยือน อีกทั้งสามารถสะท้อนวัฒนธรรมและวิถีชีวิตชุมชนริมน้ำที่มีประวัติความเป็นมาอย่างยาวนานให้ได้ศึกษาอีกมาก โดยในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานครมีตลาดน้ำสำคัญ ๆ ที่เลือกทำการศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 7 แห่ง [11] (Kapook travel, 2562) ได้แก่

1. ตลาดน้ำตลิ่งชัน ตลาดน้ำใจกลางเมืองกรุงที่ยังคงไว้ซึ่งความเป็นธรรมชาติ คึกคักไปด้วยพ่อค้าแม่ขายที่คอยโฉบพายเรือให้นักท่องเที่ยวซื้อของทั้งบนโป๊ะและในคลอง มีของกินและสินค้าให้เลือกหลากหลาย เช่น กุ้งเตี้ย ขนมหอย ขนมหวาน ผัก ผลไม้ต่างๆ บรรยากาศสบายๆ ของวิถีชีวิตริมน้ำชาวบ้านสอดผสานกลมกลืนกับธรรมชาติอย่างลงตัว รสชาติอาหารท้องถิ่นสมัยโบราณที่ถูกปาก บรรยากาศแบบชาวบ้าน อีกทั้งมีเรือนแพที่นั่งชิมอาหาร รับประทานๆ ราวกับได้ย้อนยุคไปในสมัยอดีต ที่สังคมสมัยใหม่ยังไม่ก้าวล้ำข้ามเส้น

2. ตลาดน้ำคลองลัดมะยม ขึ้นชื่อในเรื่องความคึกคัก จะเห็นนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและต่างชาติ ต่างชักชวนกันมาเก็บเกี่ยวบรรยากาศเก่าๆ ของตลาดแห่งนี้ ตลาดแบ่งเป็นสองส่วน ส่วนแรกโซนตลาดเก่าที่มีความคลาสสิก และโซนฝั่งตลาดใหม่จำหน่ายสินค้าร่วมสมัย ที่มีดีอยู่ที่หีบห่อบรรจุภัณฑ์ ตลาดน้ำแห่งนี้โดดเด่นในเรื่องอาหารการกินทั้งก๋วยเตี๋ยวบก แม่จ๋า ก๋วยเตี๋ยวลูกลูกเขย เรือไปจนข้าวแกงโบราณ

3. ตลาดน้ำบางพระยาวัดพระยาสุเรนทร์ ยังคงไว้ด้วยแม่ไม้และกลิ่นอายของวัฒนธรรมชนบท ภายในตลาดมีร้านค้าตั้งวางเรียงรายกว่า 200 ร้าน บรรยากาศภายในตลาดคึกคักและอบอวลด้วยอรรถาธิบายไมตรีของพ่อค้าแม่ขาย มีอาหารให้เลือกมากมาย ทั้งก๋วยเตี๋ยว หอยทอด ห่อหมก เมี่ยง กุ้งเผา กุยช่าย ปลาในย่างเกลือ รวมถึงขนมหวานร้านขายของที่ระลึก และมีแกละน้อยที่รอให้นักท่องเที่ยวจิบดื่มน้ำเย็นให้อาหารใจกัน อีกทั้งมีจุดสักการบูชาพระยาสุเรนทร์ เพื่อความเป็นสิริมงคล

4. ตลาดน้ำวัดสะพาน ตลาดน้ำบรรยากาศอบอุ่นริมคลองบางน้อย มีเสน่ห์ในความเป็นชุมชนชาวสวนริมคลองที่แสนจะเป็นกันเอง เป็นตลาดน้ำเล็กๆ แต่ภายในตลาดถือได้ว่าการจัดการที่ค่อนข้างลงตัว ที่สำคัญและพลาดไม่ได้เลยคงจะเป็นอาหารการกิน ทั้งขนมจีนน้ำพริก น้ำยา แกงไก่ แกงลูกชิ้น ผัดไทย หอยทอด หมูสะเต๊ะ เป็นต้น

5. ตลาดน้ำขวัญเรียม สร้างขึ้นเพื่อต้องการเก็บเกี่ยวและอนุรักษ์สายใยเส้นบางๆ ระหว่างมนุษย์และสายน้ำ กลายเป็นภาพจำลองวิถีชีวิตริมน้ำที่สดแสนคลาสสิก เหมือนกับต้นกำเนิดนิยายรัก "ผลเกล้า" พี่ขวัญกับนางเรียม จุดเด่นของตลาดแห่งนี้อยู่ที่สะพานเรือที่เชื่อมระหว่างวัดบำเพ็ญเหนือและวัดบางเพ็ญใต้ ที่ถึงแม้ว่าสองฝั่งคลองจะเป็นถนนผู้คนพลุกพล่าน แต่วิถีแห่งความพลุกพล่านนั้นแฝงไว้ด้วยความสงบอย่างน่าประหลาด ภายในตลาดมีกิจกรรมให้เลือกทำมากมาย ทั้งการเยี่ยมชมวิถีชีวิตริมคลอง แวะชิมอาหารอร่อยจากทั่วทุกภาค ช้อปสินค้า OTOP รวมถึงสถาปัตยกรรมแบบไทยๆ และเรือโบราณมากมาย

6. ตลาดน้ำ 2 คลอง วัดตลิ่งชัน เอกลักษณ์เด่นของตลาด คือ มีคลองชักพระและคลองวัดตลิ่งชันเชื่อมต่อกัน สร้างบรรยากาศร่มรื่น เย็นสบาย น่าเดินเที่ยว ตัวร้านค้าตั้งเลียบเลาะไปตามลำคลอง มีร้านค้ามากมายให้เลือกจับจ่ายใช้สอย มีการจำหน่ายอาหาร สินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชน ของดีของเด่นในแต่ละพื้นที่

7. ตลาดน้ำคลองบางหลวง มีของพื้นบ้านอร่อยๆ มีมุมถ่ายรูปสวยๆ และละลานตาด้วยสินค้าทั้งของกินและของใช้ โดยภายในตลาดน้ำคลองบางหลวง มีพื้นที่กว้างขวางให้นักท่องเที่ยวสามารถเดินเที่ยวเล่นทั้งหมด 4 โซน ได้แก่ "โซนสาเหิง 2 ปาร์ค" เต็มไปด้วยร้านอาหาร ของหวาน และลานกิจกรรม "โซนตลาดน้ำ 5 ภาค" มีร้านอาหารมากมายทั้งบนบกและทางเรือ "โซนธรรมชาติ" จำหน่ายเสื้อผ้าและสินค้าแฮนด์เมด และ "โซนตลาดสด" เน้นการจำหน่ายสินค้าเหมือนกับเป็นซูเปอร์มาร์เก็ตขนาดย่อม

กล่าวได้ว่า ตลาดน้ำยังคงเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่มีมนตร์เสน่ห์ของความเป็นไทยที่สุดแสนคลาสสิก ไม่ว่าจะเป็นอาหาร วิถีชีวิต และศิลปวัฒนธรรม ตลอดจนวิถีทัศนสองฟากฝั่งคลอง เป็นสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์และเผยแพร่ให้เป็นที่รู้จักในสังคมอย่างกว้างขวางต่อไป

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาผสมผสานระหว่างการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปริมาณ (Mixed-Methods Research) โดยมุ่งเน้นการออกแบบต้นแบบเกมจำลองสถานที่ท่องเที่ยว “นักสำรวจตลาดน้ำกรุงเทพ (Bangkok Floating Market Explorer)” ตามแนวคิด เกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในตลาดน้ำสำคัญของกรุงเทพมหานคร โดยมีรายละเอียดของระเบียบวิธีวิจัย ดังนี้

ประชากร ผู้รู้ด้านศิลปวัฒนธรรมและสถานที่ท่องเที่ยวตลาดน้ำ รวมถึงประชาชนชุมชนจากตลาดน้ำสำคัญของกรุงเทพมหานคร และนักท่องเที่ยวในตลาดน้ำสำคัญของกรุงเทพมหานครทั้ง 7 แห่ง โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling)

กลุ่มตัวอย่าง การวิจัยเชิงคุณภาพ มีกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้รู้ด้านศิลปวัฒนธรรมและสถานที่ท่องเที่ยวตลาดน้ำ รวมถึงประชาชนชุมชนจากตลาดน้ำสำคัญของกรุงเทพมหานคร จำนวน 10 คน และการวิจัยเชิงปริมาณ มีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักท่องเที่ยวที่สนใจเกมและยินดีตอบคำถาม จำนวน 4-5 คน/ตลาดน้ำหนึ่งแห่ง รวมทั้งสิ้น 7 แห่ง จำนวน 30 คน

เครื่องมือในการเก็บข้อมูล แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) สำหรับการวิจัยเชิงคุณภาพ และแบบสอบถามออนไลน์ ผ่าน Google Form ที่เผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับการวิจัยเชิงปริมาณ

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิจัยเชิงคุณภาพ คือ 1) การศึกษาข้อมูลภาคสนามจากตลาดน้ำสำคัญของกรุงเทพมหานคร 2) การสัมภาษณ์เชิงลึกกับประชาชนชุมชน ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรม และผู้ประกอบการในตลาดน้ำ การวิจัยเชิงปริมาณ โดยการเก็บข้อมูลผ่านแบบสอบถามทางออนไลน์

โดยการวิจัยครั้งนี้ได้รับการรับรองการยกเว้นการขอจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์หมายเลข COE.2-092/2023

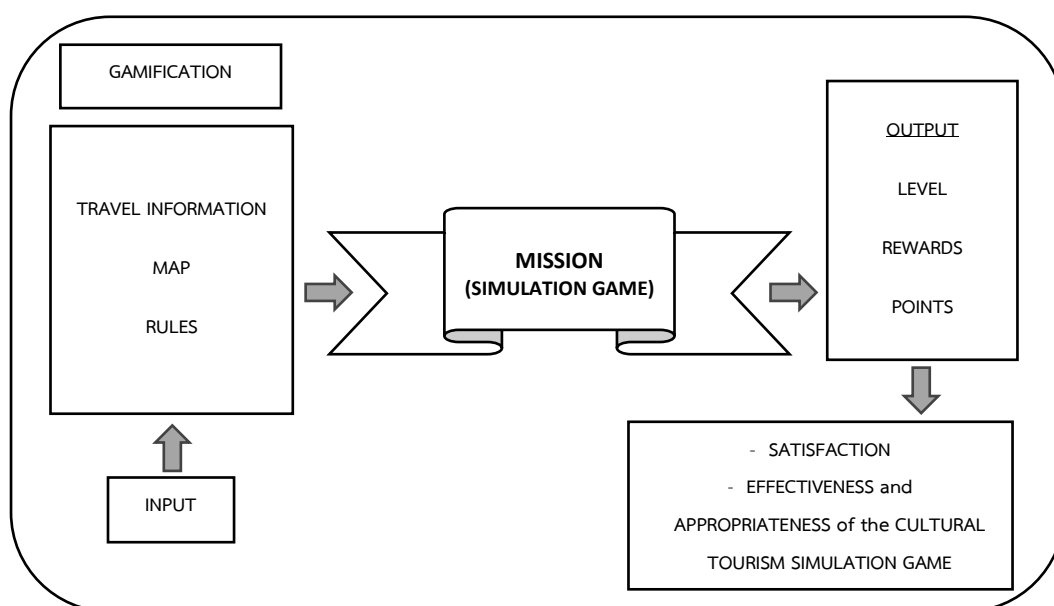
การวิเคราะห์ข้อมูล ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์มาถอดความแบบคำต่อคำ (Verbatim Transcription) และวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ตามประเด็นที่กำหนด และข้อมูลเชิงปริมาณ นำข้อมูลจาก

แบบสอบถามมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ จำนวน (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ขอบเขตด้านพื้นที่ ตลาดน้ำสำคัญของกรุงเทพมหานคร จำนวน 7 แห่ง ได้แก่ ตลาดน้ำตลิ่งชัน ตลาดน้ำคลองลัดมะยม ตลาดน้ำบางพลี ตลาดน้ำวัดพระยาสุเรนทร์ ตลาดน้ำวัดสะพาน ตลาดน้ำขวัญเรียม ตลาดน้ำ 2 คลอง วัดตลิ่งชัน และตลาดน้ำคลองบางหลวง

ขอบเขตด้านเนื้อหา งานวิจัยนี้ได้ศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับตลาดน้ำสำคัญของกรุงเทพมหานคร จำนวน 7 แห่ง รวมทั้งการบูรณาการองค์ความรู้ ด้านการออกแบบ ครอบคลุมการออกแบบด้านความสวยงาม การใช้งาน และการตอบโต้การใช้งานของผู้เล่น ด้านดิจิทัลเทคโนโลยี เน้นการใช้เกมเป็นสื่อดิจิทัลที่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวได้ ด้านเกมมิฟิเคชันใช้แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างแรงจูงใจและการรับรู้ในการออกแบบเกม และด้านวัฒนธรรม ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบเนื้อหาภายในเกมเพื่อสะท้อนคุณค่าทางวัฒนธรรมของแต่ละตลาดน้ำ

กรอบแนวคิดในการวิจัย มีดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการศึกษาวิจัย

การออกแบบเกมในงานวิจัยนี้มุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้และความสนุกสนาน โดยใช้แนวคิดเกมแนว Open World Exploration ผสมผสานกับกลไกเกมมิฟิเคชันเพื่อตอบสนองต่อพฤติกรรมของผู้เล่น และเป้าหมายของการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ดังแสดงใน ตารางที่ 2

ตารางที่ 2 องค์ประกอบการออกแบบเกมจำลองสถานที่ท่องเที่ยวตลาดน้ำสำคัญกรุงเทพมหานคร 7 แห่ง

องค์ประกอบ การออกแบบ	รายละเอียด
1. ประเภทเกม	Open World Exploration + Casual Gameplay
2. เนื้อหา	ศิลปวัฒนธรรมและเรื่องราวของตลาดน้ำสำคัญในกรุงเทพมหานคร
3. ระบบการเล่น	ผู้เล่นสามารถเดินสำรวจ รับภารกิจ เรียนรู้ประวัติศาสตร์ และเข้าร่วมกิจกรรมเสมือนจริง
4. กลไก Gamification	ระบบรางวัล (ไอเทม, คู่มือส่วนลด), ภารกิจที่เชื่อมโยงเนื้อหาวัฒนธรรม, ระบบสะสมคะแนน และการปลดล็อกเนื้อหา
5. กราฟิก	Art Style แบบ Stylized เพื่อเพิ่มอรรถรสและความดึงดูดใจ

แนวทางการออกแบบดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าเกมนี้ไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือเพื่อความบันเทิง แต่ยังสามารถเป็นสื่อกลางในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพผ่านการผสมผสานระหว่างความสนุกและสาระความรู้

เพื่อประเมินประสิทธิภาพของเกมและประสบการณ์ของผู้เล่น งานวิจัยนี้ได้ทำการสำรวจความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมทดสอบจำนวน 30 คน โดยพิจารณาจากปัจจัยหลัก เช่น ความสนุกของเกม กลไกและรูปแบบการเล่น การรับรู้เนื้อหาทางวัฒนธรรม และคุณภาพของกราฟิก ดังแสดงในตารางที่ 3 สรุปรายละเอียดของเกณฑ์ที่ใช้ในการประเมินความพึงพอใจของผู้เล่น

ตารางที่ 3 เกณฑ์ที่ใช้ในการประเมินความพึงพอใจของผู้เล่นเกมจำลองสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตลาดน้ำสำคัญกรุงเทพมหานคร

ประเด็นประเมิน	รายละเอียด
1. ความสนุกของเกม	วัดระดับความสนุกและการมีส่วนร่วมของผู้เล่น
2. กลไกและรูปแบบการเล่น	ประเมินความน่าสนใจของภารกิจ รางวัล และระบบสำรวจ
3. การรับรู้เนื้อหาทางวัฒนธรรม	วิเคราะห์ว่าผู้เล่นสามารถจดจำและเรียนรู้ข้อมูลเกี่ยวกับตลาดน้ำได้มากน้อยเพียงใด
4. กราฟิกและการนำเสนอ	ประเมินคุณภาพของกราฟิกและการออกแบบภาพ

จากผู้เข้าร่วมทดสอบ 30 คน ผลการศึกษา พบว่า ผู้เล่นมีระดับความพึงพอใจสูง โดยเฉพาะด้านความสนุกของเกม และการรับรู้เนื้อหาทางวัฒนธรรม

ผลการวิจัย

การออกแบบเกมจำลองสถานที่ท่องเที่ยวด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในตลาดน้ำสำคัญของกรุงเทพมหานคร ได้ผลลัพธ์ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันสามารถกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ กลไกเกมที่เหมาะสมช่วยให้ผู้เล่นเกิดความผูกพัน และมีความต้องการสำรวจตลาดน้ำจริงมากขึ้น ดังนี้

ขั้นตอนของการเขียนแผนโครงเรื่อง (Storyboard) ของเกมจำลองสถานที่ท่องเที่ยว “นักสำรวจตลาดน้ำกรุงเทพ” โดยการออกแบบตามทฤษฎีการสร้างเกม เพื่อความสนุกสนานและสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เล่นให้จดจ่ออยู่กับเกม โดยแทรกเนื้อหาความรู้และข้อมูลแหล่งท่องเที่ยว โดยมีผลการวิจัยดังนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อนำเสนอต้นแบบการออกแบบเกมจำลองสถานที่ท่องเที่ยวตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ของสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตลาดน้ำสำคัญของกรุงเทพมหานคร เป็นการออกแบบการเล่นและกลไกเกมที่สนับสนุนการเล่นในรูปแบบของการเดินสำรวจ (Open World) การออกแบบระบบการเล่นในเกมที่ใช้เนื้อหาเรื่องราวของศิลปวัฒนธรรมในพื้นที่ท่องเที่ยวให้เป็นส่วนหนึ่งของการทำภารกิจในเกม มีการเล่นในรูปแบบของเกม Casual ที่เป็นการเล่นแบบซ้ำ ๆ ไม่ยุ่งยาก และภาพกราฟิกในเกมเป็นรูปแบบการเน้นที่สัดส่วนภาพแบบเกินจริง (Stylized) โดยนำเรื่องราวและสถานที่มาจากการศึกษาข้อมูลการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของพื้นที่ตลาดน้ำสำคัญของกรุงเทพมหานคร 7 แห่ง โดยนำเสนอเป็นเกมต้นแบบเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบเกมเพื่อตอบวัตถุประสงค์ในการนำเสนอเนื้อหาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยเฉพาะการให้ความสำคัญกับพฤติกรรมการเล่นของกลุ่มตัวอย่างเพื่อกำหนดประเภทผู้เล่นหลักของเกม เนื่องจากจะเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงการออกแบบในภาพรวมทั้งในเรื่องของรูปแบบเกมและกลไกการเล่น โดยใช้ลักษณะพฤติกรรมของการเล่นเกมรูปแบบต่าง ๆ รวมถึงเรื่องของการดึงดูดใจและการกระตุ้นกลุ่มตัวอย่างให้เกิดความผูกพันและมีส่วนร่วมอยู่ในเกมได้นานซึ่งเป็นหลักสำคัญของแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ต่อผู้เล่นตามที่ตั้งไว้ รวมถึงการออกแบบกราฟิกในเกมสิ่งสำคัญคือ เนื้อหาจากพื้นที่จริงที่เป็นลักษณะเด่นหรือแสดงความเป็นตัวตนของพื้นที่ได้อย่างชัดเจน ซึ่งจะช่วยให้การสื่อออกมาทางภาพกราฟิกจะสื่อสารถึงพื้นที่นั้น ๆ ได้โดยที่ความเป็นแฟนตาซีหรือการสร้างภาพและการเล่นรวมถึงเรื่องราวที่สามารถเสริมจินตนาการ เสริมอารมณ์ของกลุ่มตัวอย่างเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้เมื่อเนื้อหานั้นมาอยู่ในโลกของเกม ความสมจริงสามารถถูกกลทอนให้น้อยลงเมื่อเผยแพร่ผ่านเกม และการศึกษาในด้านของเนื้อหาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในพื้นที่การท่องเที่ยวจริงที่ได้มาเป็นการกำหนดคำสำคัญที่แสดงถึงความโดดเด่นของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในพื้นที่

การออกแบบเกมเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องราวและกิจกรรมการท่องเที่ยวที่น่าสนใจในเชิงศิลปวัฒนธรรมที่น่าสนใจที่อาจจะยังไม่รับรู้ ไม่สนใจรับรู้ข้อมูลเหล่านี้นักก่อน เพื่อดึงดูดให้เกิดความต้องการไปเที่ยว ณ ตลาดน้ำแห่งนั้น ๆ โดยใช้วิธีผสมผสานความสนุกสนานที่จะได้รับจากการเล่นเกมเข้ากับกลไกการเล่นที่ส่งเสริมให้เกิดการรับรู้ข้อมูล ด้วยวิธีการออกแบบเกมและวิธีการเล่นที่ตอบสนองต่อพฤติกรรม รวมถึงความชอบในรูปแบบการเล่น จากแนวคิดของ Gamification ในเรื่องของการเล่นที่สามารถดึงดูดใจต่อผู้เล่น และกระตุ้นให้ผู้เล่นยังอยู่กับเกมนานพอที่จะสามารถรับรู้เนื้อหาที่สอดแทรกอยู่ในระบบการเล่น โดยสิ่งสำคัญคือ ผู้เล่นต้องไม่รู้สึกว่าถูกทำลายความสนุกของเกมไป ทั้งนี้ เนื้อหาในเกมจะพิจารณาจากความโดดเด่นของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่แสดงถึงความเป็นท้องถิ่น (Local) ความมีศิลปวัฒนธรรม (Cultured) ของตลาดน้ำทั้ง 7 แห่ง ได้แก่

ตารางที่ 4 จุดที่โดดเด่นของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตลาดน้ำสำคัญของกรุงเทพมหานครทั้ง 7 แห่ง

ตลาดน้ำ	ความโดดเด่นของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
ตลิ่งชัน	- หิมกรอบสูตรโบราณ แม่เล็ก ดำนาน 30 ปี - นั่งเรือไหว้พระวัดเกาะ - วงดนตรีไทยบรรเลงเพลงเพราะๆ ดนตรีไทยเดิม - ขนมกายาสาด
คลองลัดมะยม	- อ่องุ่นผ้าไทย - นั่งเรือชมวิถีชีวิตริมน้ำ - ขนมเบื้องไทยและขนมไข่โบราณ แม่ค้าชุดไทย - ข้าวเกรียบว่าว
บึงพระยาวิฑูรย์พระยาสุเรนทร์	- วัดพระยาสุเรนทร์ - ถ่ายรูปย้อนยุค
วัดสะพาน	- วัดสะพาน - นั่งเรือชมวิถีคลองบางกอกน้อย
ขวัญเรียม	- ตักบาตรทางเรือ - วัดบำเพ็ญเหนือ - วัดบางเพ็งใต้ - เรือล่องคลอง - การแสดงเรือโบราณริมน้ำ - การแสดงศิลปวัฒนธรรมไทยภาคต่างๆ ของเยาวชน - มุมถ่ายรูปที่ระลึกขวัญ-เรียม - ศาลขวัญ-เรียม
2 คลอง วัดตลิ่งชัน	- วาดภาพเหมือนสเก็ตดินสอ - ตักบาตรพระทางน้ำ - ผลไม้เกษตรอินทรีย์ - เล่นผ้าไทย - วัดตลิ่งชัน
คลองบางหลวง	- บ้านศิลปิน - พิพิธภัณฑ์ชุมชนคลองบางหลวง - วัดกำแพงบางจาก - วัดคูหาสวรรค์

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในตลาดน้ำสำคัญของกรุงเทพมหานคร โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันซึ่งเป็นแนวคิดที่นำมาใช้เป็นแนวทางมุ่งไปที่การหารูปแบบเพื่อสร้างความดึงดูดใจและกระตุ้นให้ผู้เล่นติดตามอยู่ในเกมนั้นได้เป็นเวลานานหรือตามเล่นเกมเพื่อเก็บคะแนนจาก 7 ตลาดน้ำของกรุงเทพมหานครจนครบ โดยใช้เนื้อหาทางศิลปวัฒนธรรมและการท่องเที่ยว ผ่านการเล่นที่เป็นแบบการเดินสำรวจแบบอิสระซึ่งจะมีความลงตัวกับเนื้อหาในการท่องเที่ยวดังกล่าว ทั้งนี้ เกมมิฟิเคชันส่วนใหญ่จะให้ความสำคัญไปที่รางวัลเป็นสิ่งตอบแทนผู้เล่น ซึ่งจะมีในรูปแบบต่าง ๆ เช่น บัตรลดราคา ของกำนัล ไอเทมพิเศษ สิทธิประโยชน์ต่าง ๆ โดยของรางวัลหลักในเกมนี้คือ เนื้อหาความรู้เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมในสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตลาดน้ำสำคัญของกรุงเทพมหานครทั้ง 7 แห่ง และเอื้อประโยชน์ทั้งต่อเจ้าของสินค้าหรือบริการในสถานที่ท่องเที่ยว รวมถึงกลุ่มตัวอย่าง เช่น ธุรกิจสถานที่ท่องเที่ยวจะได้เป็นที่รับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง โดยกลุ่มตัวอย่างจะได้รับการตอบแทนเป็นรางวัลในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งทางตรงและทางอ้อมจากการเข้าไปมีส่วนร่วมในระบบนั้น อีกทั้งโดยปรกติแล้วเนื้อหาด้านศิลปวัฒนธรรมหรือเรื่องราวการท่องเที่ยวจะถูกค้นหาข้อมูลก็ต่อเมื่อเกิดความสนใจหรือต้องการไปเที่ยวยังสถานที่ดังกล่าว อีกทั้งพฤติกรรมโดยภาพรวมของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะไม่ชอบอ่านเนื้อหาข้อมูลที่ยาว จึงสามารถตอบโจทย์ในรูปแบบของเกมดังกล่าวได้ต่อกลุ่มตัวอย่างโดยตรง ส่วนผลโดยอ้อมจะเกิดต่อสถานที่ท่องเที่ยวคือ เกิดแรงบันดาลใจในการท่องเที่ยวสถานที่นั้น ๆ ได้เรียนรู้เรื่องราวเชิงวัฒนธรรมของสถานที่เกิดการรับรู้และจดจำเนื้อหา เกิดแรงบันดาลใจท่องเที่ยวไปในสถานที่จริง โดยเกมสามารถเป็นช่องทางประชาสัมพันธ์ตลาดน้ำและธุรกิจในพื้นที่ให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างได้รับประสบการณ์ที่สนุกสนานและสามารถนำไปสู่แรงบันดาลใจในการเดินทางไปยังสถานที่จริง

นอกจากนี้ การเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างทั้งในด้านพฤติกรรมการเล่น ความชอบหรือรสนิยมที่เกี่ยวข้องจากกลุ่มตัวอย่าง จะช่วยให้การพัฒนาเกมมีความแม่นยำและตอบโจทย์ผู้เล่นมากขึ้น การเก็บข้อมูลเหล่านี้จะช่วยลดต้นทุนในการพัฒนาเกมต้นแบบ เนื่องจากสามารถออกแบบเกมให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้เล่นตั้งแต่ต้น ส่งผลให้การทดสอบและพัฒนามีความต่อเนื่องเป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพและประหยัดทรัพยากร

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อต้นแบบเกมจำลองการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตลาดน้ำสำคัญของกรุงเทพมหานคร ในการจำลองสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตลาดน้ำสำคัญของกรุงเทพมหานคร ซึ่งจากการเก็บข้อมูลในกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน โดยแบบสอบถามแบ่งเป็น 4 หมวด คือ 1) ด้านความสนุกที่ได้จากเกม 2) ด้านรูปแบบและกลไกการเล่นที่ดึงดูดใจและกระตุ้นให้เกิดความผูกพันกับเกม 3) ด้านการรับรู้เนื้อหาจากการเล่นเกม 4) ด้านการใช้กราฟิกในเกม เป็นการเก็บข้อมูลแบบเผชิญหน้าและมีการพูดคุยโดยแบบสอบถามทำผ่าน Google form ผลการศึกษาพบว่า 1) ด้านการเล่นที่ทำให้เกิดความสนุกสนานจากเกมเป็นหลักสำคัญที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบเกม จากการออกแบบภาพรวมของเกมรูปแบบการเล่นที่ได้ใช้ทฤษฎี MDA Framework โดยเรื่อง หลักที่นำมาใช้คือการกำหนดสุนทรียะหลัก (Core Aesthetic) ที่เป็นเรื่องของความสนุกในเกม ว่าผู้เล่นจะได้รับความสนุกจากการเล่นรูปแบบใดในการออกแบบเกมนี้ คือ 1) Discovery 2) Narrative 3) Submission 4) Challenge จึงเป็นที่มาของการเก็บข้อมูลด้านความพึงพอใจเกี่ยวกับความสนุกที่ได้รับจากการเล่นเกม ภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด 2) ด้านรูปแบบและกลไกการเล่นที่ดึงดูดใจและกระตุ้นให้เกิดความผูกพันกับเกม ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด 3) ด้านการรับรู้เนื้อหาจากการเล่นเกม ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุดและสูงสุดจากทั้ง 4 หมวด 4) ด้านการใช้กราฟิกในเกม ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เป็นส่วนสำคัญของการสื่อสารทางสายตาและอารมณ์ในการส่งเสริมการเล่น การรับรู้และความรู้สึกที่เชื่อมโยงกับสถานที่จริงในพื้นที่การท่องเที่ยว ที่นำเสนอในแนวทางของภาพที่ตัดความสมจริงในด้านของรูปร่างรูปทรงและเก็บรายละเอียดในส่วนจุดเด่นของสถานที่นั้น ๆ ใช้สีที่มีอยู่ในพื้นที่และคุมบรรยากาศด้วยสีสันทันที

ตารางที่ 5 แสดงระดับความพึงพอใจในภาพรวมแต่ละด้านที่ได้จากเกม

หมวด	ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
1. ความสนุกสนานที่ได้จากเกม (13 ข้อย่อย)	4.28	มากที่สุด
2. รูปแบบและกลไกการเล่นที่ดึงดูดใจและกระตุ้นให้เกิดความผูกพันกับเกม (13 ข้อย่อย)	4.36	มากที่สุด
3. การรับรู้เนื้อหาจากการเล่นเกม (7 ข้อย่อย)	4.42	มากที่สุด
4. การใช้กราฟิกในเกม (8 ข้อย่อย)	4.37	มากที่สุด
รวม	4.36	มากที่สุด

ผลจากมุมมองภาพรวมทั้งหมดกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เล่นจำนวน 30 คน มีความพึงพอใจต่อรูปแบบการเล่นที่ส่งเสริมความสนุกในเกม กลไกเกม การรับรู้เนื้อหาจากการเล่นเกมและการสื่อสารของภาพกราฟิกในเกมอยู่ในระดับมากที่สุด และในความเป็นผู้เล่นที่มีความอิสระชอบที่จะเล่นเกมที่ได้สำรวจพื้นที่ค้นหาไอเทมในเกม แต่ยังมีพฤติกรรมในส่วนที่ชอบความท้าทายและการได้ทดสอบฝีมือในเกมด้วยเช่นกัน ผลการออกแบบและการนำต้นแบบเกมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถาม สามารถสรุปได้ว่า

1. การออกแบบและพัฒนาเกมจากแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สามารถส่งเสริมให้เกิดการรับรู้เนื้อหาของศิลปวัฒนธรรมในพื้นที่การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้ จากผลของความพึงพอใจและความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบเกมต้นแบบ

2. ระบบการเล่นและการออกแบบในเกมที่มีการออกแบบให้มีความร่วมสมัยและสอดคล้องกับพฤติกรรมและความชอบของกลุ่มตัวอย่าง สามารถดึงดูดใจผู้เล่นและสามารถกระตุ้นให้เกิดการรับรู้ข้อมูลเชิงศิลปวัฒนธรรมในการส่งเสริมให้เกิดแรงบันดาลใจในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในพื้นที่ตลาดน้ำสำคัญของกรุงเทพมหานคร โดยการประเมินและสรุปผลจากต้นแบบเกม

การอภิปรายผล

จากผลการศึกษาพบว่า การออกแบบเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวตลาดน้ำในกรุงเทพฯ โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันสามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เล่นและส่งเสริมให้เกิดการรับรู้เกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของเกมมิฟิเคชันที่สามารถใช้กลไกเกมเพื่อดึงดูดและสร้างความผูกพันระหว่างผู้เล่นกับเนื้อหาได้ดี [7] (Karl, 2012) นอกจากนี้ ยังช่วยส่งเสริมพฤติกรรมของผู้เล่นให้เกิดความต้องการสำรวจตลาดน้ำจริงมากขึ้น ดังนี้

1. การนำเสนอต้นแบบการออกแบบเกมที่ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน วัตถุประสงค์ของการออกแบบเกมต้นแบบตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันในการจำลองสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตลาดน้ำสำคัญของกรุงเทพมหานครนั้น สามารถทำให้กลุ่มตัวอย่างเกิดความสนใจและมีความต้องการที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวผ่านระบบเกมที่ได้รับการออกแบบให้เหมาะสม โดยเฉพาะอย่างยิ่งรูปแบบการเล่นแบบ Open World ที่ช่วยให้กลุ่มตัวอย่างสามารถสำรวจพื้นที่และทำภารกิจต่าง ๆ ได้อย่างอิสระ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยกระตุ้นให้กลุ่มตัวอย่างเกิดการมีส่วนร่วมในเกมอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับแนวคิดของ Deterding และคณะ [12] (Deterding et al., 2011) ซึ่งเน้นย้ำถึงการใช้ส่วนประกอบของเกมในการออกแบบระบบที่เน้นประสบการณ์ของผู้ใช้ เพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมในเชิงลึก (deep engagement) และการรับรู้ผ่านกิจกรรมเชิงอินเตอร์แอคทีฟ นอกจากนี้ การเลือกใช้ภาพกราฟิกแบบ Stylized ซึ่งเน้นความเป็นเอกลักษณ์ของสถานที่จริง แต่ลดทอนรายละเอียดที่ซับซ้อนให้กลายเป็นรูปแบบแฟนตาซี ช่วยให้เนื้อหาในเกมมีความน่าสนใจ และสามารถสร้างอารมณ์ร่วมให้กับกลุ่มตัวอย่างได้ดียิ่งขึ้น

2. การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน จากผลการศึกษาพบว่า เทคนิคเกมมิฟิเคชันที่นำมาใช้ในเกมนั้นสามารถสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เล่นในการสำรวจตลาดน้ำทั้ง 7 แห่งของกรุงเทพมหานครได้ โดยการออกแบบเกมที่ให้ผู้เล่นสามารถเก็บไอเทมหรือรางวัลจากการสำรวจตลาดน้ำแต่ละแห่ง กระตุ้นให้เกิดความต้องการเดินทางไปยังสถานที่จริงมากขึ้น อีกทั้งการใช้รางวัลในเกม เช่น บัตรส่วนลด ของกำนัล หรือไอเทมพิเศษ ยังช่วยเพิ่มแรงจูงใจให้ผู้เล่นอยากมีส่วนร่วมกับการกิจกรรมในเกมและสนับสนุนธุรกิจในพื้นที่ท่องเที่ยวมากขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Werbach และ Hunter [13] (Werbach, & Hunter, 2012) ที่ชี้ให้เห็นว่าเกมมิฟิเคชันคือการนำกลไกของเกม เช่น คะแนน ป้ายรางวัล และการแข่งขัน มาใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้ใช้ ซึ่งเป็นแนวทางที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายที่ไม่ต้องการอ่านข้อมูลที่ยาว แต่สามารถจดจำเนื้อหาผ่านประสบการณ์การเล่นเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. การประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อต้นแบบเกม จากการเก็บข้อมูลในกลุ่มเป้าหมายจำนวน 30 คน โดยใช้แบบสอบถาม พบว่า ด้านความสนุกของเกม ได้รับคะแนนความพึงพอใจในระดับมากที่สุด โดยใช้ทฤษฎี MDA Framework ในการออกแบบประสบการณ์ ของผู้เล่น โดยเน้นไปที่ Discovery, Narrative, Submission และ Challenge ซึ่งช่วยสร้างความน่าสนใจและความสนุกให้กับเกม ด้านรูปแบบและกลไกการเล่น ได้รับคะแนนในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่า การออกแบบกลไกเกมสามารถดึงดูดความสนใจและทำให้ผู้เล่นเกิดความผูกพันกับเกมได้เป็นอย่างดี ด้านการรับรู้เนื้อหาจากการเล่นเกม ได้รับคะแนนสูงสุดในทุกหมวดหมู่ แสดงให้เห็นว่าผู้เล่นสามารถรับรู้และจดจำข้อมูลเกี่ยวกับตลาดน้ำจากการเล่นเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้านการใช้กราฟิกในเกม ได้รับคะแนนในระดับมากที่สุด โดยการเลือกใช้ภาพกราฟิกที่มีสีสันสดใสและสะท้อนเอกลักษณ์ของสถานที่จริง ช่วยให้ผู้เล่นสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาในเกมกับแหล่งท่องเที่ยวจริงได้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับคำกล่าวของ Xu และคณะ [14] (Xu et al., 2017) ที่ว่า เกมสามารถเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารข้อมูลเชิงวัฒนธรรมและกระตุ้นการท่องเที่ยวในชุมชนท้องถิ่น โดยเฉพาะเมื่อผสมผสานกับกลไกของเกม ที่ออกแบบมาเพื่อสร้างแรงจูงใจ เช่น การใช้เรื่องเล่า (narrative), ความท้าทาย (challenge), และความก้าวหน้า (progression) ที่สัมพันธ์กับบริบทของแหล่งท่องเที่ยว

เมื่อวิเคราะห์ผลมุมมองภาพรวมทั้งหมดของผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน พบว่ามีระดับความพึงพอใจต่อรูปแบบการเล่นที่ส่งเสริมความสนุกสนานในเกม กลไกเกม การรับรู้เนื้อหาจากการเล่นเกมและการสื่อสารของภาพกราฟิกในเกมอยู่ในระดับดีมาก ทั้งนี้ เรื่องการออกแบบการเล่นได้ให้ความสำคัญของการออกแบบในด้านของการเล่นที่ใช้การตามหาไอเทมและทำภารกิจในพื้นที่ที่มีบรรยากาศแตกต่างกันในแต่ละฉาก ความท้าทาย ซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบการเล่นที่เป็นแรงจูงใจในแบบของการเล่นที่มีความอิสระชอบที่จะเล่นเกมซึ่งได้สำรวจพื้นที่ค้นหาไอเทมในเกมและมีพฤติกรรมชอบความท้าทายและการได้ทดสอบฝีมือในเกม

ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมจากผู้ตอบแบบสอบถาม คือ เรื่องของการใช้เนื้อหาในเกมเป็นส่วนหนึ่งที่ดึงดูดใจให้ผู้เล่นอยากทดลองเล่นเกม และอีกส่วนมีความเห็นว่าการเพิ่มความแฟนตาซี สีสัน ความมีชีวิตชีวาในเกมจะเพิ่มความตื่นตัวและเรื่องราวให้มากขึ้น และการวิจัยครั้งนี้ได้ให้ความสำคัญกับการนำแนวคิดของเกมมิฟิเคชันมาสร้างสรรค์เป็นเกมให้ส่งเสริมซึ่งกันและกัน โดยมีข้อสรุปในการผสมผสานแนวคิดของเกมและรูปแบบเกมมิฟิเคชัน ดังนี้

1. เกมสร้างความมีส่วนร่วม (Engagement) เพื่อส่งเสริมการรับรู้เนื้อหา โดยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในด้านของกลไกที่จะกระตุ้นให้เข้ามาเล่นบ่อย ๆ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด สะท้อนถึงความสนใจและความสามารถในการรับรู้เนื้อหาจากเกมที่มีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด

2. การรับรู้ด้วยเกม เป็นการสร้างแรงจูงใจด้านการกระตุ้นด้วยอารมณ์ ความรู้สึก และแรงจูงใจภายใน ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการสร้างประสบการณ์เรียนรู้ที่ลึกซึ้ง

3. การนำเกมมาใช้เป็นสื่อกลางที่ก่อให้เกิดการบูรณาการองค์ความรู้ด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยเป็นเครื่องมือที่ส่งเสริมเชื่อมโยงระหว่างระหว่างอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์กับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ช่วยยกระดับคุณภาพนักท่องเที่ยว และต่อยอดเรื่องราวด้านศิลปวัฒนธรรมให้อยู่ในบริบทของเศรษฐกิจและสังคมสร้างสรรค์ได้อย่างยั่งยืน

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นการบูรณาการข้อมูลการท่องเที่ยวของตลาดน้ำสำคัญในกรุงเทพมหานครทั้ง 7 แห่ง เข้ากับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมการประชาสัมพันธ์และสร้างแรงจูงใจในการท่องเที่ยวผ่านสื่อเกม โดยได้พัฒนาต้นแบบเกม “นักสำรวจตลาดน้ำกรุงเทพ” ซึ่งจำลองบรรยากาศและเสน่ห์ของตลาดน้ำแต่ละแห่ง ถ่ายทอดเรื่องราวทางวัฒนธรรม วิถีชีวิตชุมชน และจุดเด่นของแต่ละสถานที่ ผ่านกลไกเกมที่ช่วยให้ผู้เล่นได้รับความรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน เกมดังกล่าวออกแบบให้มีระบบการสะสมคะแนนแทนการแพ้ชนะ พร้อมสิ่งจูงใจ เช่น ของรางวัลจากผลิตภัณฑ์ชุมชน หรือบัตรส่วนลดร้านอาหาร เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เล่น ขณะเดียวกัน การออกแบบเกมคำนึงถึงความสวยงามของกราฟิก การแสดงผลที่ดึงดูดใจ และประสิทธิภาพในการเรียนรู้เกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยว ซึ่งจากการทดสอบต้นแบบเกมกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน พบว่า ผู้เล่นมีระดับความพึงพอใจในระดับดีมาก โดยเฉพาะด้านความสนุกของกลไกเกม การนำเสนอเนื้อหาที่เข้าใจง่าย และการใช้ภาพกราฟิกช่วยเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ นอกจากนี้ ผู้เล่นยังแสดงพฤติกรรมที่ชื่นชอบการสำรวจพื้นที่ ค้นหาไอเทมภายในเกม และแม้ว่าเกมนี้ไม่ได้ออกแบบให้มีการแข่งขันโดยตรง แต่พบว่าผู้เล่นบางส่วนยังคงให้ความสนใจกับความท้าทายและการทดสอบฝีมือในเกม ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า เกมมิฟิเคชัน สามารถเป็นเครื่องมือที่มีศักยภาพในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ โดยช่วยกระตุ้นความสนใจของนักท่องเที่ยว สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนาน และเพิ่มโอกาสในการเผยแพร่ข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวในรูปแบบที่เข้าถึงง่ายและทันสมัย

โดยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ศักยภาพของเกมเป็นสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เกมสามารถพัฒนาให้เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการเผยแพร่ข้อมูลด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยเฉพาะในกลุ่มเป้าหมายที่ชื่นชอบการเล่นเกมนบนโทรศัพท์มือถือและมีความสนใจด้านการท่องเที่ยว การออกแบบเนื้อหาในเกมจึงควรเน้นความน่าสนใจและดึงดูดใจ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เล่นมีพฤติกรรมตามวัตถุประสงค์ของโครงการ

2. การบูรณาการข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวและสิ่งจูงใจเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของเกม การพัฒนาต้นแบบเกมจำลองสถานที่ท่องเที่ยวตลาดน้ำสำคัญในกรุงเทพมหานคร จำเป็นต้องใช้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องและสมบูรณ์เกี่ยวกับแต่ละแหล่งท่องเที่ยว ควบคู่ไปกับการเพิ่มแรงจูงใจผ่านรางวัลหรือโปรโมชันจากธุรกิจในพื้นที่ ซึ่งต้องอาศัยความร่วมมือจากหน่วยงานภาครัฐ และเอกชนในการสนับสนุนและพัฒนาเกมให้เกิดผลลัพธ์สูงสุด

3. การส่งเสริมการมีส่วนร่วมจากภาคส่วนต่างๆ ความร่วมมือจากหลายภาคส่วน เช่น ชุมชน ผู้ประกอบการท้องถิ่น และหน่วยงานด้านการท่องเที่ยว เป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาเกมให้มีความสมจริงและน่าสนใจ นอกจากนี้ การสนับสนุนด้านโปรโมชันหรือของรางวัลจะช่วยเพิ่มแรงจูงใจให้กับผู้เล่น และส่งผลให้เกิดการกระตุ้นการท่องเที่ยวอย่างเป็นรูปธรรม

4. การใช้เกมเป็นเครื่องมือประชาสัมพันธ์เชิงสร้างสรรค์ การนำเกมมาเป็นช่องทางประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว โดยใช้การจำลองสถานที่และการสร้างแรงจูงใจ เช่น การสะสมแต้ม แลกรางวัล หรือลุ้นของรางวัลด้วยตัวเอง ถือเป็นกลยุทธ์ที่มีศักยภาพในการกระตุ้นความสนใจและนำไปสู่การตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวจริง นับว่าเป็นการประชาสัมพันธ์ทางอ้อมที่มีประสิทธิภาพและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างดีเยี่ยม ซึ่งในอนาคต ควรขยายเนื้อหา เพิ่มองค์ประกอบโต้ตอบ และปรับแต่งรางวัลให้ตอบสนองกลุ่มเป้าหมายได้ดียิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- [1] วีระศักดิ์ สุตันทวีบูลย์. (2561). *เจาะพฤติกรรม Gen Y*. <https://www.prachachat.net/finance/news-211619>
- [2] สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม. (2565). *แผนงานและ PMU หลักที่รับผิดชอบของ (ร่าง) แผนด้านวิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรมของประเทศ พ.ศ.2570-2566*. https://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://pub.nstda.or.th/gov-dx/wp-content/uploads/2022/12/Thailand_SRI_Plan_5_Years_2023-2027_Complete_Edition.pdf?utm_source=chatgpt.com
- [3] กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2558). *ยุทธศาสตร์การท่องเที่ยวไทย พ.ศ. 2558-2560*. <https://www.mots.go.th>
- [4] Molek. (2560). *อะไรคือPersonaและสำคัญยังงัยกับการทำ Marketing*. <https://www.marketingoops.com/exclusive/how-to/what-is-persona-and-how-is-it-important/>
- [5] ลัดดาวรรณ ล้าน พชร. (2557). *แนวคิด ทฤษฎี การจัดการนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาในอนาคต*. https://kruladdawanlanphet.blogspot.com/p/blog-page_0.html
- [6] ฌอนอมพร เลาหจรัสแสง. (2559). *MOOC and Innovation for Future Learning*. 11th National e-Learning Seminar and Workshop 2016. https://www.youtube.com/watch?v=kcJH_PzY28k
- [7] Karl M. K. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. <https://books.google.co.th> E-book: Karl M. Kapp
- [8] Vesisenaho, M., Dillon, P., Havu-Nuutinen, S., & Nousiainen, T. (2019). Exploring local history and cultural heritage through a mobile game. *Education and Information Technologies*, 24(1), 165–179. <https://doi.org/10.1007/s10639-018-9766-5>
- [9] Geocaching HQ. (n.d.). *GeoTour*. <https://www.geocaching.com/play/geotours>
- [10] Government of Catalonia. (2018). *Legends of Catalonia: The Land of Barcelona [VR Game]*. Catalan Touris m Board. <https://legendsofcatalonia.com>
- [11] Kapook Travel. (2562). *ตลาดน้ำในกรุงเทพฯ วันเดียวก็เที่ยวได้*. <https://travel.kapook.com/view131657.html>
- [12] Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- [13] Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press. <https://www.worldcat.org/title/for-the-win/oclc/812576624>
- [14] Xu, F., Buhalis, D., & Weber, J. (2017). Serious games and the gamification of tourism. *Tourism Management*, 60, 244–256. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2016.11.020>

มุมมองและทัศนคติต่อการจัดการเชิงกลยุทธ์กีฬาอีสปอร์ตของประเทศไทย Perspectives and Attitudes Toward Strategic Management of E-sports in Thailand

นธายุ วันทยะกุล^{1*}

Nathayu Wantayakul^{1*}

^{1*} หลักสูตรบริหารธุรกิจ, วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ, มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, กรุงเทพมหานคร, ประเทศไทย

^{1*} Business Administration, College of Innovation and Management, Suan Sunandha Rajabhat University, Bangkok, Thailand

Received: April 21, 2025 Revised: July 7, 2025 Accepted: September 3, 2025

บทคัดย่อ

กีฬาอีสปอร์ต (E-Sport) เป็นปรากฏการณ์ใหม่ในสังคมไทยที่เติบโตอย่างรวดเร็วท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและสื่อออนไลน์ ซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมและวิถีชีวิตของผู้คน อุตสาหกรรมเกมกลายเป็นตลาดที่ได้รับความนิยมจากภาครัฐและเอกชนในการพัฒนาและส่งเสริมการแข่งขันทั้งในระดับประเทศและสากล การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การจัดการเชิงกลยุทธ์ของกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย ในประเด็นความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติของผู้นำองค์กรกับการจัดการเชิงกลยุทธ์ของกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย และการนำเสนอมุมมองและแนวคิดเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย ต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเชิงกลยุทธ์ภายใต้ปัจจัยภายในทั้ง 7 ประการ ของแนวคิด 7s McKinsey โดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้บริหารและผู้เกี่ยวข้องจำนวน 10 คน และการวิจัยเชิงปริมาณจากกลุ่มตัวอย่าง 400 คน ด้วยแบบสอบถามออนไลน์ ภายใต้กรอบแนวคิด 7s McKinsey ซึ่งประกอบด้วย กลยุทธ์ โครงสร้าง รูปแบบ ระบบ บุคคล ทักษะ และค่านิยมร่วม วิเคราะห์ข้อมูลโดยข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์มาถอดความแบบคำต่อคำ และวิเคราะห์เนื้อหาตามประเด็นที่กำหนด ส่วนข้อมูลเชิงปริมาณ ใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน รวมถึงสถิติเพียร์สัน ผลการวิจัยเชิงคุณภาพชี้ให้เห็นว่าภาครัฐและภาคเอกชนยังขาดความพร้อมในเชิงนโยบายและมาตรการรองรับผลกระทบของอีสปอร์ตขณะที่เยาวชนมีแนวโน้มเข้ามามีบทบาทในการขับเคลื่อนวงการมากขึ้น โดยต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วน นอกจากนี้ ควรพัฒนากฎหมายและนโยบายที่สนับสนุนการแข่งขันในระดับนานาชาติ ผลการวิจัยเชิงปริมาณพบว่า อายุและประสบการณ์ในอีสปอร์ตมีความสัมพันธ์ในระดับต่ำและเป็นไปในทิศทางตรงกันข้ามกับการมองอนาคตเชิงกลยุทธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ข้อเสนอแนะสำคัญคือการพัฒนากลยุทธ์ด้านกฎหมายและนโยบายเพื่อส่งเสริมศักยภาพของอุตสาหกรรมเกมและยกระดับการแข่งขันของไทยในเวทีโลก

คำสำคัญ: กีฬาอีสปอร์ต การจัดการเชิงกลยุทธ์ มุมมอง วิดีโอและเกมออนไลน์ 7s McKinsey

* Corresponding author. Tel.: 094-879-8994

Email address: nathayu.wa@ssru.ac.th

DOI: 10.14456/lartsj.2026.19

Abstract

E-sports is a rapidly growing phenomenon in Thai society, emerging amidst technological advancements and the expanding influence of digital media. These changes have significantly impacted people's behaviors and lifestyles. The gaming industry has evolved into a promising market that has attracted interest from both the public and private sectors, aiming to develop and promote competitions at national and international levels. This study aims to analyze strategic management in Thailand's E-sports industry using a mixed-methods approach, focusing on the relationship between organizational leaders' attitudes and strategic management practices. It also proposes a strategic management model based on leaders' perspectives and the McKinsey 7S framework, emphasizing internal factors that support effective E-sports development. The qualitative research component involved in-depth interviews with ten executives and relevant stakeholders, while the quantitative research collected data from 400 respondents through an online survey. The study was framed using McKinsey's 7S Model, which included strategy, structure, style, systems, staff, skills, and shared values. The qualitative data were analyzed through verbatim transcription of in-depth interviews, followed by thematic analysis based on predetermined categories. For the quantitative data, descriptive statistics were employed, including frequency, percentage, mean, and standard deviation. Including, Pearson product moment correlation coefficient. Findings from the qualitative analysis indicated that both the government and private sectors lack preparedness in policies and measures to address the impacts of E-sports. However, young people are playing an increasingly significant role in driving the industry forward, necessitating collaboration across all sectors. Additionally, legal frameworks and policies should be further developed to support international-level competition. Quantitative results revealed a statistically significant negative correlation between age, E-sports experience, and strategic foresight. The key recommendation is to enhance legal and policy strategies to strengthen the gaming industry's potential and elevate Thailand's competitiveness in the global E-sports arena.

Keywords: E-sports, strategic management, attitudes, video games, McKinsey's 7S Model

บทนำ

อีสปอร์ต (E-Sport) ย่อมาจาก Electronic Sport เป็นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่ได้รับความนิยมทั่วโลก ใช้คอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ชนิดต่าง ๆ เป็นสนามแข่งขันและใช้โลกของไซเบอร์เป็นโลกแห่งการแข่งขัน หรือเรียกว่า สนามกีฬาดิจิทัล ซึ่งเป็นชนิดกีฬาที่ต้องใช้แผนการเล่น ทักษะและการฝึกซ้อมอย่างทุ่มเทของนักกีฬาไม่ต่างจากนักกีฬาประเภทอื่น ๆ [1] (Wikipedia, 2564) ในระดับนานาชาติ วงการอีสปอร์ตมีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว สะท้อนให้เห็นจากจำนวนผู้เล่นที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง เงินรางวัลที่สูงขึ้น และการออกแบบเกมใหม่ ๆ เพื่อรองรับการแข่งขันโดยเฉพาะ สำหรับบริบทของประเทศไทย การพัฒนาอีสปอร์ตเริ่มต้นจากการเล่นเกมภายในครัวเรือนและการแข่งขันเล็ก ๆ เพื่อความสนุกสนาน ต่อมาในช่วงต้นทศวรรษ 2000 การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง และการพัฒนาเกมระบบออนไลน์แบบผู้เล่นหลายคน (Multiplayer Online Games) ส่งผลให้เกิดการรวมกลุ่มของผู้เล่นในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการจัดการแข่งขันในระดับท้องถิ่นและพัฒนาสู่การแข่งขันระดับประเทศ [2] (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล และ IMC Institute, 2020)

สถานการณ์อีสปอร์ตในประเทศไทยเริ่มต้นราวปี พ.ศ.2548 โดยบริษัทเอกชน ได้ทำการจัดการแข่งขันเล่นเกมชิงเงินรางวัลขึ้นมา และได้มีการก่อตั้งสมาคมไทยอีสปอร์ตขึ้นครั้งแรกในปี พ.ศ.2556 แต่ขณะนั้นยังไม่ได้รับการยอมรับจากสังคมอย่างเป็นทางการ เนื่องจากยังไม่มีกฎหมายรองรับ แต่กลับได้รับความนิยมและได้รับความสนใจอย่างแพร่หลาย ทำให้มีคนในวงการเกมนี้เป็นจำนวนมากและทำให้แนวโน้มของตลาดเกมเติบโตไปอย่างรวดเร็ว เมื่อวันที่ 17 ตุลาคม พ.ศ. 2560 นางกอบกาญจน์ วัฒนวรางกูร รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาในขณะนั้น ได้อนุมัติให้อีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาได้ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 จากนั้น วันที่ 15 ธันวาคม พ.ศ. 2560 ได้รับการอนุมัติให้เป็นสมาคมกีฬาภายใต้การกีฬาแห่งประเทศไทยและเปลี่ยนชื่อสมาคมใหม่เป็น “สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย Thailand E-Sports Federation : TESF” มีนายสันติ โหลทอง เป็นนายกสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย กีฬา E-Sports กำลังได้รับความนิยมสูงขึ้นในปัจจุบัน เพราะเป็นกีฬาที่ไม่มีข้อจำกัดเรื่องเพศ วัย ความแข็งแรงเข้ามาเกี่ยวข้อง แต่ใช้ทักษะความสามารถทางด้านสมองมากกว่า (TGP League, 2560) โดยพบว่า ในปี พ.ศ. 2564 มีจำนวนผู้เล่นเกมในประเทศไทยทุกแพลตฟอร์มราว 27 ล้านคน [3] (มติชนออนไลน์, 2564)

คำว่ากีฬาอีสปอร์ตเป็นที่รู้จักในสังคมอย่างเป็นทางการท่ามกลางข้อกังขาของหลายฝ่าย โดยเฉพาะประเด็นความหมายของกีฬา [4] (กาญจนาถ อุดมสุข, 2564) ทำให้เกิดการต่างขั้วทางความคิดของกลุ่มทั้งภาคนโยบาย ประชาสังคม ภาครัฐกิจเอกชน และภาคประชาชนที่มีทั้งเห็นด้วยพร้อมสนับสนุน และอีกมุมมองที่คอยเฝ้าระวังปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในเรื่องการติดเกม จากแนวโน้มอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต ซึ่งเป็นตลาดใหม่และเป็นที่น่าสนใจเป็นอย่างมากของนักลงทุนและกลุ่มประชาชนทั่วไปโดยเฉพาะเด็กและเยาวชน อีกทั้งปัจจุบัน การจัดการเชิงกลยุทธ์ในวงการกีฬาอีสปอร์ตของประเทศไทยยังไม่มีรูปแบบการบริหารจัดการที่ชัดเจนและเป็นระบบมากนัก โดยหลายองค์กรยังขาดแนวทางการพัฒนาอย่างยั่งยืน และการบูรณาการระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคการศึกษาได้อย่างเต็มที่ ส่งผลให้โอกาสในการพัฒนาศักยภาพของนักกีฬา โครงสร้างการแข่งขัน และการสร้างรายได้จากอุตสาหกรรมนี้ยังมีข้อจำกัด นอกจากนี้ ยังพบปัญหาการขาดความเข้าใจในบทบาทของผู้นำองค์กรและการใช้กลยุทธ์ที่เหมาะสมกับบริบทเฉพาะของอีสปอร์ตไทย ดังนั้น เพื่อพัฒนารูปแบบการบริหารเชิงกลยุทธ์ในอีสปอร์ตให้ตรงกับความต้องการและพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยให้เติบโตแบบมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงมีความต้องการนำเสนอข้อมูลที่จะก่อให้เกิดข้อเสนอแนะหรือแนวทางในการบริหารจัดการกลยุทธ์ รวมถึงเป็นช่องทางในการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมของประเทศไทยต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติของผู้นำองค์กรกับการจัดการเชิงกลยุทธ์ของกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย
2. เพื่อนำเสนอมุมมองและแนวคิดเกี่ยวข้องเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต (E-Sport) ในประเทศไทย ต่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเชิงกลยุทธ์ภายใต้ปัจจัยภายในทั้ง 7 ประการ ของแนวคิด 7s McKinsey

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

อีสปอร์ต (E-Sport) หรือที่เรียกเต็ม ๆ ว่า Electronic Sport คือการแข่งขันเกมที่เป็นการแข่งขันแบบจริงจัง มีกฎ กติกา เหมือนกับการแข่งขันกีฬาโดยทั่วไป ซึ่งนับได้ว่าการกำเนิดของ อีสปอร์ต เป็นเหตุการณ์ที่ชี้ให้เห็นถึงสัญญาณของการเปลี่ยนแปลงยุคสมัย จากยุคอุตสาหกรรมไปสู่ยุคของสังคมที่มีพื้นฐานอยู่บนเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร ซึ่งสามารถตีความคำว่า อีสปอร์ต คือ ขอบเขตของกิจกรรมกีฬาที่ผู้คนได้พัฒนาและฝึกฝนทักษะทั้งร่างกายและจิตใจ โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร [5] (ภควัต เจริญลาภ, 2560) หากกล่าวถึงขอบเขตของเกมที่อยู่ในขอบข่ายของคำว่า อีสปอร์ต จะมีประเภทของเกมที่มีความนิยมอย่างแพร่หลายในการแข่งขันอีสปอร์ตอยู่ไม่กี่ประเภท

เช่น Real-time Strategy หรือ RTS, Multiplayer online battle arena หรือ MOBA, First-person shooters หรือ Fps และ Fighting game โดยเกมแนว MOBA ได้รับความนิยมสูงสุด ในทั้งจำนวนของผู้เข้าร่วม และผู้รับชม

ความหมายคำว่าอีสปอร์ต หมายถึง การแข่งขันรูปแบบหนึ่งที่ใช้วิดีโอเกมในการแข่งขัน โดยทั่วไปแล้ว เกมที่สามารถนำมาจัดแข่งขันในรูปแบบอีสปอร์ตส่วนใหญ่ จะเป็นเกมที่สามารถเล่นพร้อมกันได้หลายผู้เล่น (Multiplayer Video game) สำหรับประเภทเกมที่มีมีการจัดการแข่งขันมีเกมประเภทมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person shooter) และเกมประเภทโมบา (MOBA) ซึ่งย่อมาจาก Multiplayer Online Battle Arena เป็นเกมที่มีลักษณะที่ผู้เล่นแต่ละคน จะควบคุมตัวละครในเกม [6] (Hamari et al., 2016)

การแข่งขันครั้งแรกในประวัติศาสตร์ที่เรียกว่าเป็นอีสปอร์ตนั้น เกิดขึ้นเมื่อวันที่ 19 ตุลาคม 1972 ที่มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด โดยเป็นการแข่งขันเกม Spacewar ที่เชิญนักศึกษาเข้าร่วมการแข่งขัน ภายใต้ชื่องานว่า Intergalactic spacewar olympics โดยรางวัลสูงสุดคือ สมาชิกหนึ่งปีนิตยสาร Rolling Stone โดยทีมแรกที่ก่อตั้งขึ้นมาอย่างเป็นทางการ ในปี ค.ศ. 1983 คือทีม U.S. National Video Game Team มีสมาชิก 5 คน โดยมีหน่วยงานชื่อว่า Twin Galaxies เป็นผู้สนับสนุน ทั้งนี้ เกมที่เป็นจุดเริ่มต้นของอีสปอร์ต คือ StarCraft เกิดขึ้น เมื่อปี 1998 นิยมเล่นมากในประเทศเกาหลีใต้ มีการจัดการแข่งขันทุก ๆ ปี (แต่ในปัจจุบันก็น้อยแล้ว) ทำให้เกมนี้เป็นเกมที่มีการแข่งขันสูงมาก ในช่วงแรกเกาหลีใต้ได้แชมป์อยู่บ่อยครั้ง จึงเป็นอีกหนึ่งประเทศที่วงการอีสปอร์ตก้าวกระโดดอย่างรวดเร็ว มีระบบระเบียบการจัดการแข่งขันที่เป็นมาตรฐานที่สุด โดยในปี 2003 เกม Defense of the Ancients (Dota) ได้ออกสู่สายตาโลก เป็นครั้งแรก โดยพัฒนามาจาก custom map หนึ่งในเกม Warcraft 3 เป็นเกมแนว Moba มีผู้เล่นฝั่งละ 5 คน โดยจะต้องทำลาย Ancient ฝั่งตรงข้ามได้ถึงจะชนะ ถือว่าเป็นเกมที่ต้องใช้ทักษะและความสามัคคีภายในทีมสูง Dota ได้พัฒนามาเรื่อย ๆ จนมี Dota 2 ซึ่งปัจจุบันมีการแข่งขันเยอะมาก เพราะมีผู้เล่นเยอะและเงินรางวัลในแต่ละรายการสูงด้วย ในปี 2014 มีการจัดแข่ง The International 4 ซึ่งเงินรางวัลมากถึง 10 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ทำให้วงการอีสปอร์ตได้รับความสนใจมากจากทั้งสื่อ หน่วยงานรัฐและเอกชนต่าง ๆ [7] (นวรรตน์ ดุเหว่า, 2561)

เมื่ออีสปอร์ตเติบโตมากขึ้น มีเกมอีกมากเกิดขึ้นตามมา เช่น League of Legend, Hero of Newerth, Point Blank, Special Force, Overwatch, Ragnarok, FiFa เป็นต้น เกม HoN LoL จะดังมากที่สุดในไทย มีผู้เล่นมาก และยังมี MOBA บนมือถือเกิดขึ้นมาอีกหลายเกม ซึ่งได้มีการจัดการแข่งขันอย่างจริงจังแล้วก็คือเกม Realm of Valor ของค่ายการ์ริน่า ซึ่งปัจจุบันก็มีผู้คนจำนวนมากให้ความสนใจและมีผู้เล่นที่เยอะมาก เพราะเล่นง่ายและสะดวกสบาย [7] (นวรรตน์ ดุเหว่า, 2561)

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาประกอบในการศึกษาวิจัย โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเชิงกลยุทธ์ (strategic management) ประกอบด้วย การมองอนาคตเชิงกลยุทธ์ (strategic foresight) การคิดเชิงกลยุทธ์ (strategic thinking) การวางแผนเชิงกลยุทธ์ (strategic planning) ความเป็นผู้นำเชิงกลยุทธ์ (strategic leadership) ภายใต้ปัจจัยภายในทั้ง 7 ประการของแนวคิด 7s McKinsey ได้แก่ กลยุทธ์ โครงสร้าง รูปแบบ ระบบ บุคคล ทักษะ และค่านิยมร่วม โดยครอบคลุมกลยุทธ์ส่วนประสมการตลาด (7P's) ทั้ง 7 องค์ประกอบ คือ ผลิตภัณฑ์ (Product) สถานที่/ช่องทางการจำหน่าย (Place) ราคา (Price) การส่งเสริมการตลาด (Promotion) บุคคล (People) ลักษณะทางกายภาพ (Physical Evident) และกระบวนการ (Process) ว่าปัจจัยเหล่านี้ส่งผลหรือมีความสัมพันธ์อย่างไรต่อการจัดการเชิงกลยุทธ์กีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาผสมผสานระหว่างการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปริมาณ (mixed-methods research) โดยมีรายละเอียดของระเบียบวิธีวิจัย ดังนี้

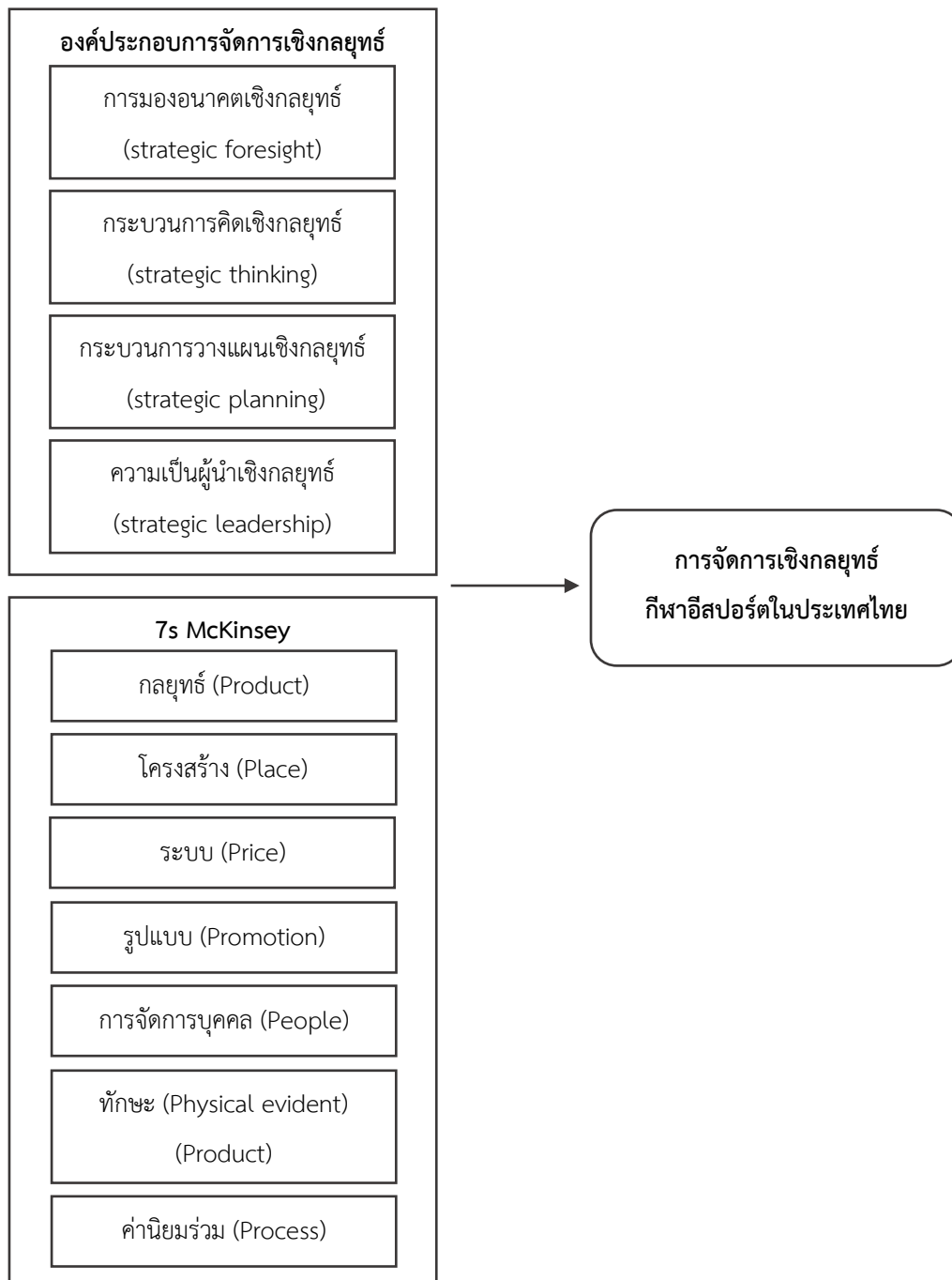
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง การวิจัยเชิงคุณภาพใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (purposive sampling) จำนวน 10 คน ทั้งนี้กำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยมีเกณฑ์คัดเลือก คือ 1) เป็นผู้บริหารในตำแหน่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตโดยตรง 2) มีความเต็มใจในการให้ข้อมูลโดยสามารถสื่อสารด้วยการพูดและการฟังได้ และการวิจัยเชิงปริมาณ คือ กลุ่มผู้บริหารในตำแหน่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องหรือมีประสบการณ์ในการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์กีฬาอีสปอร์ตทั้งหน่วยงานรัฐบาล (เช่น การกีฬาแห่งประเทศไทย กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงการพัฒนาความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงศึกษาธิการ สถาบันการศึกษาที่มีหลักสูตรและการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้อง) เอกชน (เช่น การกีฬาออนไลน์ (ประเทศไทยจำกัด) บริษัท นีโอลูชั่น อีสปอร์ต จำกัด) และภาคประชาสังคม (เช่น มูลนิธิอินเทอร์เน็ตเพื่อคนไทย มูลนิธิเพื่อผู้บริโภค สำนักงานพัฒนานโยบายสุขภาพระหว่างประเทศ (IHPP)) โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sample) ตามความสะดวกและความเหมาะสมของผู้วิจัยและผู้ตอบแบบสอบถาม ใช้แบบสอบถาม จำนวน 400 คน

เครื่องมือในการเก็บข้อมูล แนวคำถามสำหรับการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) สำหรับการวิจัยเชิงคุณภาพ และแบบสอบถาม (Questionnaire) สำหรับการวิจัยเชิงปริมาณ ได้แก่ แบบสอบถามเกี่ยวกับการจัดการเชิงกลยุทธ์กีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย ผ่านทางระบบออนไลน์ โดยพัฒนาแบบสอบถามมาจากการสังเคราะห์ข้อมูลจากขั้นตอนการศึกษาเชิงคุณภาพและจากการปรับปรุงรายการแบบสอบถามมาจากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากงานวิจัยที่คล้ายคลึงกัน ประกอบด้วย แบบสอบถามเกี่ยวเนื่องกับข้อมูลพื้นฐานหรือข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม แบบตรวจสอบรายการ (check list) และเติมข้อมูล รวมถึงแบบสอบถามเกี่ยวกับการจัดการเชิงกลยุทธ์และส่วนประสมทางการตลาดกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย จะมีลักษณะข้อคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด โดยจะประกอบไปด้วยคำถามที่เป็นทั้งทางบวกและทางลบ

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล การสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มผู้บริหารในตำแหน่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ต โดยตรงทั้งในส่วนหน่วยงานรัฐบาล เอกชน ภาคประชาสังคมและประชาชน โดยการสัมภาษณ์ในมุมมองของการจัดการเชิงกลยุทธ์ภายใต้ปัจจัยภายในทั้ง 7 ประการ ของแนวคิด 7s McKinsey และการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณผ่านแบบสอบถามในกลุ่มผู้บริหารในตำแหน่งต่าง ๆ หรือมีประสบการณ์ในการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์กีฬาอีสปอร์ตโดยตรงและทางอ้อมทั้งในหน่วยงานรัฐบาล เอกชน และภาคประชาสังคม ที่มีความยินดีในการตอบแบบสอบถาม

การวิเคราะห์ข้อมูล ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์มาถอดความแบบคำต่อคำ (Verbatim Transcription) และวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ตามประเด็นที่กำหนด และข้อมูลเชิงปริมาณ ใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ จำนวน (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) รวมถึงสถิติเพียร์สันในการทดสอบความสัมพันธ์ของตัวแปร 2 ตัว ที่เป็นอิสระต่อกัน เพื่อหาความสัมพันธ์ของทัศนคติของผู้นาองค์กรกับการจัดการเชิงกลยุทธ์ของกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย

ขอบเขตด้านเนื้อหา การศึกษาเป็นการรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามในกลุ่มผู้บริหารในตำแหน่งต่าง ๆ หรือมีประสบการณ์ในการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์กีฬาอีสปอร์ตโดยตรงและทางอ้อม ทั้งในหน่วยงานรัฐบาล เอกชน และภาคประชาสังคม



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการศึกษาวิจัย

ผลการวิจัย

ข้อมูลวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติของผู้น้องค์กรกับการจัดการเชิงกลยุทธ์ของกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย กับลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติของผู้นำองค์กรกับการจัดการเชิงกลยุทธ์ของกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ด้าน ภายใต้ปัจจัยภายในทั้ง 7 ประการของแนวคิด 7s McKinsey

ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ กับระดับความทัศนคติ ของผู้นำองค์กร	ระดับความคิดเห็นของประชาชนที่มีต่อการจัดการเชิงกลยุทธ์ของ กีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย							
	การมองอนาคต เชิงกลยุทธ์		การคิดเชิงกลยุทธ์		การวางแผน เชิงกลยุทธ์		ความเป็นผู้นำ เชิงกลยุทธ์	
	P	Sig	P	Sig	P	Sig	P	Sig
อายุ	-.127*	.011	-.181**	.000	.027	.586	.027	.586
ประสบการณ์ในวงการกีฬาอีสปอร์ต (ปี)	-.162**	.001	.149**	.003	-.037	.464	-.037	.464
ตำแหน่ง	.077	.124	.011	.819	.091	.068	.091	.068
หน่วยงานที่สังกัด/สถานที่ทำงาน	-.027	.588	.093	.064	.083	.097	.083	.097

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

(P = Pearson Correlation)

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

จากตาราง พบว่า มีปัจจัยด้านอายุและประสบการณ์ในวงการกีฬาอีสปอร์ตที่มีความสัมพันธ์กับทัศนคติของผู้นำองค์กรกับการจัดการเชิงกลยุทธ์ของกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย คือ อายุมีความความสัมพันธ์ในระดับน้อย และเป็นไปในทิศทางตรงกันข้าม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 กับการมองอนาคตเชิงกลยุทธ์ โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Pearson Correlation (r)) เท่ากับ $-.127$ และมีความความสัมพันธ์ในระดับน้อย และเป็นไปในทิศทางตรงกันข้าม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 กับการคิดเชิงกลยุทธ์ โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Pearson Correlation (r)) เท่ากับ $-.181$ และในส่วนของประสบการณ์ในวงการกีฬาอีสปอร์ต (ปี) ความความสัมพันธ์ในระดับน้อย และเป็นไปในทิศทางตรงกันข้าม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 กับการมองอนาคตเชิงกลยุทธ์ โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Pearson Correlation (r)) เท่ากับ $-.162$ และมีความความสัมพันธ์ในระดับน้อย และเป็นไปในทิศทางตรงกันข้าม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 กับการคิดเชิงกลยุทธ์ โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Pearson Correlation (r)) เท่ากับ $-.149$

ในส่วนของผลการวิจัยเชิงคุณภาพ ทิศทางในอนาคตของการจัดการเชิงกลยุทธ์กีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย ในแง่สังคม การจัดการกิจกรรมอีสปอร์ต ส่งเสริมการแข่งขันเล่นวิดีโอเกม นั้น พบว่า ทางฝั่งรัฐบาลไทย และธุรกิจไทยภาคเอกชน ยังไม่ได้มีความพร้อมมากนักในเชิงของมาตรการรับมือและผลกระทบต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นจากการส่งเสริมอุตสาหกรรมนี้ ทั้งที่เป็นอุตสาหกรรมที่อาจให้ผลกระทบภายนอกเชิงลบ (negative externalities) เกิดขึ้นได้มาก และยังมีประเด็นทางกฎหมาย อีกมากมายที่ยังเป็นช่องโหว่ของกฎหมายในแต่ละประเทศที่ยังไม่ได้มีการวางกรอบค่านึงถึง เช่น การกำหนดอายุผู้เข้าร่วมเล่น แข่งขันที่เหมาะสม มาตรฐานกลางในการแข่งขัน ตัดสิน และตรวจสอบ การพนันที่เด็กและเยาวชนเข้าถึง กรอบความร่วมมือของสปอนเซอร์และเจ้าของลีก อัตราค่าจ้าง ค่าแรง ค่าตอบแทนนักกีฬา ระบบเอเจนซี่ ตัวแทนธุรกิจของทีมผู้เล่น มาตรการปกป้องและคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อออนไลน์ ทั้งนี้ ในส่วนของเด็กและเยาวชน มีการนำเสนอมุมมองว่าควรสร้างความร่วมมือในทุกภาคส่วน ทุกระบบ เพื่อช่วยผลักดันให้นักกีฬาอีสปอร์ตเป็น role model หรือต้นแบบที่ดีให้กับสังคม กล่าวคือ เป็นนักกีฬาที่มีความสามารถควบคู่กับมีความประพฤติที่ดี โดยส่งเสริมให้ผู้สนับสนุนให้สปอนเซอร์กับสตรีมเมอร์ที่พูดเพราะและมีความประพฤติดีมากกว่า ให้โอกาสกับผู้ที่คิดดี ปฏิบัติตนดีเป็นหลัก นอกจากนี้ ประเด็นที่ควรทำความเข้าใจต่อสังคมและผู้บริโภคคือ ความต้องการเกี่ยวกับรูปแบบของกีฬาอีสปอร์ตว่าควรมีลักษณะเป็นอย่างไรเพื่อทำการขับเคลื่อนไปภายใต้ความต้องการของสังคม มุ่งเน้นในเชิงมูลค่าทางสังคม และในเชิงมูลค่าในการขยายฐานผู้เล่นให้มีมาตรฐานสูงขึ้น

“เราต้องร่วมมือกัน ประสานเสียงกันทั้งระบบ คือเราไม่ควรจะปล่อยให้เด็กกีฬาที่มีความสามารถแต่ความประพฤติไม่ดีได้มีโอกาส ไม่ใช่แค่ด้านนี้ครับ เราต้องบังคับให้เค้ากลับไปกลับไปตัวกลับใจ เพื่อที่ว่าเค้าจะได้เป็นโรดโมเดลเป็นต้นแบบให้กับคนในสังคมครับ มันก็จะทำให้ปัญหาต่าง ๆ มันลดน้อยลง ไม่ใช่ว่า โอ้โฮ ไอนั้นดังขาดมันไม่ได้ก็ดี แต่ความประพฤติเค้าไม่ได้เรื่องเลย แชนกีสก็หายบายนะครับ...แต่พวกเราเห็นคุณงามความดีของเค้าว่าเค้าดี ดูแค่อุดซัพส์ไคร้ ดูแค่อุดฟูลโลเวอร์อย่างเดียว ไม่ดูแก่นแท้ของจิตใจเค้าอันนี้ผมก็คิดว่าเป็นประเด็นที่ควรจะต้องมาพิจารณา...สตรีมเมอร์คนไหนพูดหยาบ คนดูเยอะ สตรีมเมอร์คนไหนพูดเพราะ คนดูน้อย ก็ต้องวิงวอนสปอนเซอร์ซิฟว่า ถ้าสปอนเซอร์เข้าคนที่พูดเพราะ ควรจะให้เยอะกว่าไหม ให้โอกาส เรายิ่งตั้งเงื่อนไขบีบเค้า” (ผู้บริหาร)

ในเชิงธุรกิจ เศรษฐกิจ ความมองในเรื่องการให้อิสระต่อองค์กรไม่แสวงหาผลกำไรที่เพื่อประชาชน โดยการออกข้อกำหนดหรือแนวทางในการปฏิบัติให้ถูกต้อง ภายใต้การให้อิสระในเรื่องของลิขสิทธิ์เพื่อความสะดวกในการดำเนินการและจำเป็นต้องสร้างคนรุ่นใหม่เพื่อเข้ามาสานต่อและช่วยกันพัฒนางานนี้ซึ่งเป็นการสร้างเศรษฐกิจไปในตัว ประกอบกับควรพัฒนาระบบการเก็บข้อมูลสถิติจำนวนบุคลากรที่ทำงานในสายอาชีพกีฬาอีสปอร์ตและจำนวนความต้องการของแรงงานในตลาดที่ต้องการคนที่มีความสามารถด้านนี้ เพื่อทำการผลักดันส่งเสริมในเรื่องของอาชีพอย่างเหมาะสมต่อไป

“องค์กรไม่แสวงหาผลกำไรเวลาเค้าขายสิ่งนี้ เวลาเค้าทำสิ่งนี้เค้าทำเพื่อมหาชน เค้าทำเพื่อประชาชน ซีเกมส์ เอเชียนเกมส์ กีฬาแห่งชาติ กีฬาเยาวชนแห่งชาติ กีฬามหาวิทยาลัย กีฬานักเรียน มั่นนอนโพพิต ต่อให้มีสปอนเซอร์เข้ามาเยอะ แต่มันก็มาช่วยลดมาช่วย management มาช่วยทำให้เกิดการดำเนินงานให้ราบรื่นถูกไหม เพราะฉะนั้นค่ายเกมส์ควรจะละเว้นลิขสิทธิ์ทั้งปวง ต้องปล่อยให้ทำฟรีโดยอิสระ พุดง่าย ๆ ว่าอยากทำอะไรทำ คุณแค่ออกไกดุ้บมาเล่นหนึ่งว่า non-profit ต้องทำแบบนี้ อนุญาตให้ทำทันทีไม่ต้องขออนุญาต ถ้าคุณเป็น non-profit คุณทำได้เลย มันควรเป็นแบบนี้ทั้งโลก แต่ตอนนี้มันยังมีการมองว่ามันเป็นผลประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นครับ เพราะฉะนั้นค่ายเกมส์หลายค่ายจึงยังมีเงื่อนไข” (ผู้บริหาร)

“ต้องสร้างคนรุ่นใหม่ขึ้นมา สร้างเด็กใหม่ คือ เอาขึ้นมาจนแข่งแรงปั๊บเด็กพวกนี้ก็จะแข่งแกร่งขึ้น ๆ ตลาดมันต้องฟู หันไปทางไหนก็มีแต่คนเก่ง มีแต่คนทำงานได้ ๆ ไอนี้ก็ทำ ๆ ไอนี้ก็ทำเป็น” (ผู้บริหาร)

“เป็นการสร้างกลุ่มอาชีพใหม่ สร้าง เรียกว่าเป็นคล้าย ๆ ว่าเป็นสมาคมอาชีพเลยก็ว่าได้ในโลกใบนี้...ผมก็เลยจะมองว่ามันก็เป็น eco-system ใหญ่ที่ทำให้หลาย ๆ ส่วนหลาย ๆ ส่วนงานมีการสร้างรายได้เพิ่มมากขึ้น” (ภาคเอกชน)

แง่มุมของระบบการศึกษา ซึ่งมีการนำเสนอมุมมองที่ว่า ประเทศไทยมีการรับรองให้อีสปอร์ตเป็นกีฬาประเภทหนึ่ง ดังนั้น จึงควรมีระบบการเรียนการสอนเรื่องการจัดการกีฬาสีอีสปอร์ตในสถานศึกษา

ในส่วนของสถาบันครอบครัว ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าจะต้องมีการสร้างความเข้าใจต่อกีฬาสีอีสปอร์ต (E-Sport) ถึงความเป็นมาเป็นไป ข้อดี ข้อเสีย แนวทางในการป้องกันหรือส่งเสริมบุตรหลานของตนที่สนใจในกีฬานี้ โดยเฉพาะในการดูแลเด็กไม่ให้กลายเป็นเด็กติดเกมเช่นที่เป็นประเด็นในสังคมปัจจุบัน

“ในส่วนของครอบครัวที่จะต้องทำความเข้าใจแล้วว่าเด็กที่เค้าเข้ามาเป็นนักกีฬาเค้าเข้ามาเพื่อสร้างอาชีพจริง ๆ หรือเปล่าหรือมันจะเป็นแค่ช่องทางหนึ่งที่เป็นแค่ทางเลือกให้เค้าไปก่อน ผมมองว่าสถาบันครอบครัวก็ต้องมามองตรงนี้ด้วย” (ภาคเอกชน)

“ภาคประชาชนก็ควรจะเรียนรู้และเข้าใจทั้งในส่วน of ครอบครัวในส่วน of ลูกหรือว่าการแบ่งเวลาว่าเด็กเล่นเกมกับนักกีฬามันแตกต่างกันนะมันอะไรกันนะ ต่างคนก็ต่างผลักดันและเข้าใจในส่วน of บทบาทของตัวเองให้ดี” (ภาคเอกชน)

นโยบายของภาครัฐในการส่งเสริมกีฬาสีอีสปอร์ต มุมมองของผู้บริหารต่อการสนับสนุนของรัฐบาลที่มีต่อกีฬาสีอีสปอร์ตนั้น ส่วนหนึ่งเห็นว่าควรมีการสนับสนุนทั้งในเรื่องของงบประมาณ และการสร้างองค์กรอิสระขึ้นมาเพื่อสามารถ

บริหารจัดการและดูแลองค์กรของตนเองได้ สามารถให้องค์กรหรือหน่วยงานที่สนใจเข้าร่วมพัฒนางานอีสปอร์ตโดยใช้ผลงานเป็นเครื่องชี้วัด โดยเน้นพัฒนารูปแบบโครงสร้างขององค์กรเพื่อรองรับการเติบโตในเชิงธุรกิจ และการแบ่งผลประโยชน์ให้กับภาครัฐเพื่อให้มีเม็ดเงินหมุนเวียนและเป็นทุนในการพัฒนาต่อไป สนับสนุนให้คิดการใหญ่ โดยยกตัวอย่างของประเทศเกาหลีที่สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างโมเดลทางธุรกิจ นอกจากนี้ ควรมีการพัฒนาผู้สร้างเกมภายในประเทศหรือบริษัทผลิตเกมให้ดีขึ้นเสียก่อน จากนั้นจึงพัฒนาผู้เล่น ทั้งนี้ควรมองทั้ง 3 ส่วนที่เกี่ยวข้องร้อยโยงกัน เหมือนการปลูกผัก 3 กระถาง คือ ค่ายเกม ผู้เล่น และผู้จัดหรือออร์แกนเซอร์

“ถ้าเป็นเปรียบเทียบเราปลูกผักอยู่ 3 กระชัง 3 กระถาง กระถางแรกเป็นบริษัทเกม กระถางที่สองเป็นอแอนด์เอ็นไอซี กระถางที่สามเป็นตัวเพย์เยอร์ เป็นผู้ที่สร้างรายได้จากการเล่นเกมส์ กระถางที่สามของเราแอดดักทีชานเลย ครับ เราอัดกันแน่นอยู่ตรงนี้ ซึ่งมันก็เลยทำให้อัตราการเติบโตของกระถางใบนี้มันแย่งกันโต ถ้าเปรียบเทียบเป็นผัก เราคือไม้ล้มลุก มันแย่งกันอยู่ครับประชากรเดียวกัน จะไปเติบโตข้างนอกมันก็ต้องไปแข่งกับข้างนอกอีก กำแพงภาษาก็เป็นอุปสรรคอย่างหนึ่ง สถานการณ์อีสปอร์ตของประเทศไทยก็ยังเป็นสถานการณ์ที่ต้องบอกก่อนเลยว่า ยังเป็นพื้นที่ที่มีโอกาสแต่ยังไม่ได้... ผมพยายามจะบอกว่า ยังไม่สามารถมีใครตีมันแตก มันจะเป็นแหล่งชุมทรัพย์ที่ซ่อนอยู่นี่ มันยังเป็นลายแทงที่ยังไม่มีคนไปจนสุดปลายทางได้” (ผู้บริหาร)

“ในส่วนของประเทศไทยเองผมมองว่ายังไม่มีศักยภาพในเรื่องของการผลิตตัวเกมส์หรือสื่อดิจิทัลพวกนี้สักเท่าไร ทำให้เราก่อนข้างเสียเปรียบพวกต่างชาตินิดนึงเพราะว่าไม่ว่าเราจะทำเกมส์ทำอะไรซะส่วนใหญ่ข้อเสียก็คือเม็ดเงินมันอาจจะไหลออกไปเยอะมากกว่าการที่จะเป็นรายรับเข้ามาเยอะกว่าเพราะว่าเรายังไม่มีเกณฑ์ที่เป็น publisher เองที่สามารถสร้างมูลค่าได้สักเท่าไร” (ภาคเอกชน)

“แผนกลยุทธ์ในประเทศ ผมว่าประเทศไทยยังขาดผู้นำ ยังขาดคนกำหนดทิศทางที่จะทำให้ไปในทิศทางเดียวกัน กับของภาครัฐ ผมมองว่าอย่างนั้น เพราะว่าถ้าผลักดันไปภาคเอกชนน่าจะต้องใช้เม็ดเงินมหาศาล แล้วก็น่าจะเป็นการจ่ายก่อนสร้างซะด้วยผมมองว่าอย่างนั้น เพราะฉะนั้นก็ ถ้ามีภาครัฐเข้ามาสนับสนุนจริง ๆ ชัดเจน แล้วก็ทั่วถึง ทั้งกลุ่มที่เป็นทั้งนักกีฬา” (อาจารย์มหาวิทยาลัย)

หากมองในภาพรวมขององค์กรความร่วมมือที่จะเข้าร่วมกำกับดูแลและผลักดันกีฬาอีสปอร์ตนั้น ควรได้รับความร่วมมือจากหลายกระทรวงที่จะเข้ามาเกี่ยวข้องโดยการบูรณาการความร่วมมือระหว่างกันภายใต้ทิศทางเดียวกันจะก่อให้เกิดผลสำเร็จมากกว่า ทั้งนี้ อาจมีองค์กรอิสระที่ได้รับอำนาจหรือได้รับมอบหมายให้เป็นแกนกลางรับผิดชอบเรื่องนี้โดยตรง

“อย่างเช่นกระทรวงดิจิทัลจะเข้ามาควบคุมเรื่องเวลาในการเล่นเกมส์ก็ได้ส่วนนึง กระทรวงศึกษาธิการก็อาจจะเข้ามาในส่วนของเวลาที่เข้ามาในโรงเรียนอาจจะต้องดเว้นเรื่องมือถือหรือว่าการเล่นเกมส์ภายในเวลาเรียนอะไรแบบนี้มันก็จะชัดเจนขึ้น พอเป็นนักกีฬาแล้วอายุก็ต้องถึงด้วย...อาจจะต้องมีในเรื่องของ การศึกษาต้องเป็นในเรื่องของวาระการประชุมมากกว่า หรือไม่งั้นถ้าจัดโดยภาครัฐหรือกระทรวงสักกระทรวงนึง อาจจะเป็นกระทรวงดิจิทัล กระทรวงกีฬาอย่างนี้ ผมว่าค่าน่าที่จะเกี่ยวข้องนะครับ แล้วก็กระทรวงพวกเด็กและเยาวชนอาจจะต้องจัดที่มีวาระแยกกันแล้วมีวาระใหญ่ที่มารวมกันมาคุยกันบ้างนะครับ” (ภาคเอกชน)

“กระทรวงดิจิทัลก็น่าจะได้ในเรื่องของฝั่งที่เป็นเทคนิค ในเรื่องของการสร้างระบบอะไรขึ้นมาสักอย่างนึงให้ประชาชนเข้ามาลงทะเบียนมาดูแล ในฝั่งของสมาคมกีฬาก็ได้นักกีฬามาใช้งาน มาสร้างงานสร้างอาชีพมาสร้างแบรนด์แอมบาสเดอร์ให้กับคนรุ่นใหม่ ๆ นะครับ ในด้านการศึกษาที่อาจจะได้ในส่วนของเด็กที่เป็นภาพลักษณ์ให้กับสถาบัน การแบ่งเวลาที่ตีอะไรต่าง ๆ แล้วก็มาแข่งอยู่ภายใต้สิทธิ์เดียวกัน แบ่งภาคซึ่งกันและกัน ตรงนี้ผมว่ามันไม่น่าจะยากอะไรเลย” (ภาคเอกชน)

“ตอนนั้นมันถูกประกาศโดยราชกิจจานุเบกษาแล้วว่ามันเป็นกีฬา เพราะฉะนั้นแต่ละหน่วยงานแต่ละองค์กรเค้าก็ต้องเริ่มสร้างตงนี้ ซึ่งมันก็ไม่ใช่ว่าเรื่องของการกีฬาแห่งประเทศไทยอย่างเดียว มันก็ต้องรวมไปถึงฝ่ายที่เป็นการศึกษาแล้วก็พวกเดสต้า พวกกระทรวงเทคโนโลยีพวกนี้เข้ามาเกี่ยวข้อง เพราะที่ผมบอกแล้วว่าถ้าเป็นหน่วยงานภาครัฐเค้าพยายามที่จะเข้ามา แต่อย่างที่ผมบอกก็คือ มันต้องมาแบบในเชิงร่วมงานกัน ไม่ใช่ว่าต่างคนต่างสร้าง” (อาจารย์มหาวิทยาลัย)

“อีสปอร์ตเกี่ยวข้องกับหลายฝ่าย มันเป็นกีฬาที่ได้เป็นความบันเทิงก็ได้ ความบันเทิงก็ไปกระทรวงท่องเที่ยวเกี่ยวกับสภาวะเด็กก็ไปกระทรวงสาธารณสุข เกี่ยวกับทางด้านการศึกษาใช้อีสปอร์ตในการเรียนรู้ในการปฏิบัติในการบำบัดต่าง ๆ ก็ไปกระทรวงศึกษาธิการ การค้าขายก็มีครบอีสปอร์ตกระทรวงอุตสาหกรรมก็ได้ กระทรวงพาณิชย์ก็ได้ ถ้าเป็นในเรื่องของการพัฒนาซอฟต์แวร์ ฮาร์ดแวร์ต่างๆ ก็อาจจะไปกระทรวงดิจิทัลอะไรต่าง ๆ ซึ่งในเมืองไทยเรายังขาด” (อาจารย์มหาวิทยาลัย)

ในส่วนของผลเสียที่เกิดจากการเล่นเกมที่ควรจำกัดหรือป้องกันให้เกิดขึ้นน้อยลงนั้น พบว่าเกิดปัญหาขึ้นจริงต่อเด็กที่เล่น กล่าวคือ ทำให้เกิดภาวะทางอารมณ์แปรปรวนหรือมีความก้าวร้าว การควบคุมเวลาในการเล่นซึ่งสามารถส่งผลบั่นทอนภาวะการเรียนรู้หรือการทำงาน รวมถึงส่งผลกระทบต่อคุณภาพ เศรษฐกิจ หน้าที่การงาน ซึ่งทั้งหมดสามารถเป็นจุดเริ่มของปัญหาใหญ่ที่อาจตามมา แต่ทั้งนี้ หากมองในมุมกลับกัน ความท้าทายหนึ่งของผู้บริหารคือการทำให้ข้อเสียที่พัฒนาไปสู่ข้อดีได้นั้นเอง ดังนั้น นโยบายของภาครัฐอาจต้องสร้างมาตรการควบคุมเนื้อหาของเกมให้มีความเหมาะสม ภายใต้การพิจารณาเรื่องผู้ได้รับประโยชน์ที่แท้จริงประกอบ

“ฉะนั้นข้อเสียของการเล่นเกมมันนอกจากการทำให้เกิดภาวะทางอารมณ์แปรปรวนหรือมีความก้าวร้าว ผมยืนยันว่ามีจริง มีแน่ ๆ ข้อเสีย ข้อสองคือถ้าเกิดเล่นไม่บันยะบันยังนะครับ เอาเป็นว่าไม่ต้องเล่นถึงขนาดป่วยนะ ยกตัวอย่าง ๆ ตัวผมเอง วันไหนถ้าผมเล่นเกมส์มากเกินไปผมเขียนงานไม่ออก มันคือ เราใช้ เราเผาผลาญแคลอรี เราใช้ประจุไฟฟ้าในสมองเราไปเกือบเต็มเหนี่ยวแล้ว เพราะฉะนั้นผมก็เลยคิดว่าการเล่นเกมส์เยอะมันทำให้บั่นทอนภาวะการทำงานเอาเรื่องอยู่...แล้วมากไปกว่านั้นผมว่ามีผลกระทบต่อสุขภาพแน่นอน เพราะอย่างตัวเราเองเรายังมี ทั้ง ๆ ที่เราเล่นแบบไม่ได้เล่นมากมายนัก เพราะฉะนั้นเด็กพอเล่นมัน ๆ มาก ๆ ผมเชื่อว่าไม่มีใครสุขภาพหรือกรับว่า แม่ครับ ผมปวดหัวจากการเล่นเกมส์มากเลยครับ ผมรู้สึกไม่ดีเลยครับขอกอดหน่อย ถ้าเด็กคนนี้ไปบอกแม่ พงษ์นี้เด็กคนนี้อัดเล่นเกมส์ขั้ว เพราะฉะนั้นเด็กก็จะไม่บอก มาคู่กันเลยครับ ส่งเสริมให้เกิดการโกหก กับทำให้สุขภาพเสีย ไข้ไหมครับ แล้วก็ทำให้งานการเสียไปด้วย” (ผู้บริหาร)

“คอนแทกที่มีมันมีให้เล่นตั้งเยอะไม่เห็นต้องไปซื้ดตั้งเลย ทั้งเกมส์เมอร์ก็จะเข้าใจนะครับ พ่อแม่ลูกก็จะแฮปปี้ทั้งฝ่ายที่เค้าต่อต้านเกมส์เค้าก็จะเริ่มเห็นใจเรา ผลคือ อาจจะได้ตั้งค้จากเค้าด้วยนะเป็นเล่นไป โดยเฉพาะสถานศึกษาไม่ใช่สมาคม นี่แหละครับ ก็คือคิดว่าเราจะต้องคำนึงถึงเรื่องคอนแทกนะครับ ซึ่งมันก็จะไปสอดคล้องกับวัย อายุ ว่าจะให้เป็นแบบไหน...ขณะเดียวกันสิ่งที่จะต้องดูก็คือจะต้องมาคำนวณให้ออกว่า แล้วสุดท้ายใครเป็นผู้ได้ผลประโยชน์กันแน่ ผู้เล่น หรือผู้ดำเนินงานอย่างเรา หรือผู้ซื้ดพอร์ท ทีมซื้ดพอร์ทซึ่งเป็นสถานศึกษาหรือเป็นค่ายเกมส์ หรืออาจจะไม่ใช่ทั้งหมด อาจจะเป็นโอเพอร์เรเตอร์ รายเจียบ ๆ อยู่คนเดียว” (ผู้บริหาร)

แนวทางการพัฒนาโครงสร้างองค์กร ทรัพยากรองค์กร และการบริหารจัดการบุคคล หากพิจารณาถึงการวางแผนและโครงสร้างองค์กรในกีฬาอีสปอร์ต สิ่งที่ต้องผลักดันเพิ่มเติม คือ ฝ่ายกฎหมายที่มีศักยภาพอย่างเพียงพอ เพื่อประโยชน์ในการแข่งขันทั้งในระดับประเทศและระดับสากลไม่ให้เกิดความเสียเปรียบหรือช่องทางที่จะสร้างความเสียหาย

“อย่างแรกในเชิงกลยุทธ์มันต้องวางไม่ให้เกิดการโกง เพราะฉะนั้น ข้อกฎหมายมีความสำคัญนะครับ เช่น โกงไปก็ไม่มีใครลงโทษ...เราก็ต้องป้องกันไม่ให้เกิดทุจริตต่าง ๆ ที่มันได้เปรียบเสียเปรียบนะครับ เราก็บล็อคมันซะนะครับ ไม่ให้เกิดช่องทางตรงนั้นนะครับ” (ผู้บริหาร)

นอกจากนี้ สิ่งที่ต้องให้ความสำคัญอย่างมาก คือ การสร้างความเชื่อมั่นให้กับวงการกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย ซึ่งได้รับการยอมรับให้เป็นกีฬามีกฎหมายรับรองอย่างถูกต้อง ประกอบกับเร่งการสร้างผู้ฝึกสอนก่อนการสร้างนักกีฬาควบคู่ไปกับการสร้างเครือข่ายให้เกิดสมาคมอีสปอร์ตประจำจังหวัดหรือการสร้างสนามกลางประจำแต่ละภาคหรือจังหวัดใหญ่ ๆ หรือคัดเลือกจากจังหวัดที่สามารถเป็นพันธมิตรที่เข้มแข็งได้ และจัดสรรงบประมาณจากภาครัฐเข้ามาสนับสนุนการขับเคลื่อนเพิ่มมากขึ้น

“สร้างโค้ชแล้วโค้ชมันจะเก่งเท่านักกีฬาหรือ คิดแบบนี้ แต่ขณะเดียวกันถ้าสร้างนักกีฬาแล้วนักกีฬาไม่มีระเบียบแล้วคนคุมทำไง ก็สร้างมลพิษขึ้นมาในสังคมขึ้นมาอีกหรือ ไข่ใหม่ครับ เราก็เลยเลือกที่จะสร้างโค้ชเข้ามาก่อน เราเลยเลือกที่จะอบรมคุณครู...แต่อย่าลืมว่า 600 ท่านนี้นะครับ พอกลับคืนเข้าสู่สถานศึกษาแล้ว เนี่ยครู 1 คน/ลูกศิษย์/ปีการศึกษา ผมว่าอย่างน้อยต้องมี 100 คน 1 ต่อ 100 ไข่ใหม่ครับ จาก 600 คนก็เป็นทีเท่าไร่แล้วครับ ผมว่า 6 แสน 6 หมื่น 6 แสนก็คูณกันไปนะครับใส่ศูนย์ตามหลังไปก็ 6 หมื่นคน มันก็ทำให้เราประหยัดงบประมาณไปได้อีกมากมายก่ายกอง อันนี้ก็ทำให้เราเคลื่อนที่ได้อย่างมีพลัง” (ผู้บริหาร)

“เราก็ต้องมากำหนดว่าแต่ละภาคของประเทศไทยมันควรจะมียุทธศาสตร์กลางปะ สนามกีฬากลางภาคเหนือ ภาคใต้ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เลียบชายฝั่งทะเล สายสุพรรณ กาญจนบุรีและกรุงเทพจะมีสนามกีฬากลาง มันก็ต้องมี 6 สนามทั่วประเทศไข่ใหม่ครับ โดยตั้งศูนย์กลางให้มัน ไม่จำเป็นต้องไปเชียงใหม่ ไม่จำเป็นต้องไปอุดรฯหรือขอนแก่น มันควรจะเป็นที่ว่าโอเคอยู่ในโซนที่ทุกจังหวัดเดินทางไปถึงสนามกลางในระยะเวลาที่เฉลี่ยเท่า ๆ กันนะครับ อันนี้ถ้าเกิดเป็นในเชิงกลยุทธ์มันต้องมาคิดแผนงานตรงนี้ เรื่องสนามบิงก็มีส่วนเกี่ยวข้องอย่างเช่นว่าเราไปเลือกจังหวัดที่ไม่มีสนามบิงอย่างนี้ มันเป็นสปอร์ตซิตีก็จริงแต่ไม่มีสนามบิงจะลำบาก” (ผู้บริหาร)

ยิ่งไปกว่านั้น ในเรื่องของทรัพยากร การพัฒนาและการคัดเลือกบุคลากรที่จะเข้ามาทำงานด้านกีฬาอีสปอร์ตก็มีความสำคัญอย่างยิ่ง ซึ่งนอกจากข้อจำกัดเรื่องงบประมาณกับการจ้างงานบุคลากรแล้วการดึงคนนอกเข้ามาทำงานเป็นคนในจากการสร้างเครือข่ายความร่วมมือก็เป็นอีกแนวทางในการเพิ่มจำนวนบุคลากรในด้านนี้ และในการคัดเลือกบุคลากรนั้นควรคัดเลือกจากผู้มีใจที่อยากให่วงการกีฬาอีสปอร์ตไทยแข็งแรง ฉะนั้นการคัดเลือกบุคลากรจะต้องเลือกบุคลากรจากบุคลิกนิสัย จะเลือกต้องเลือกบุคลากรจากคนที่เข้าใจในบริบทในบทบาทของตนเองว่าต้องวางตัวเช่นไร จะต้องก้าวเข้าสู่บทบาทหน้าที่ของตนเองให้เหมาะสม ซึ่งในระดับของผู้บริหารจะดูจากความเป็นระเบียบ ความตั้งใจในการทำงาน และเรื่องที่สำคัญมากคือ ความซื่อสัตย์ อีกทั้งในมุมมองของผู้บริหารนั้นนอกจากต้องมีความซื่อสัตย์แล้ว ยังต้องมีทักษะอ่านคนให้เป็น ใช้คนให้เป็น ยึดในกฎระเบียบ และให้ออกัส ภายใต้ค่านิยมขององค์กรที่ควรเน้นเรื่องของ ความจริงใจ เต็มที่กับการให้ และการสอน การมอบทุกสิ่งให้กับสังคม โดยมีระบบการตรวจสอบก่อนการดำเนินงานเสมอ

“ความต้องการของเราคือ เราต้องการให้คนที่เดินเข้ามาหาเราจะต้องมีความรู้สึกลอยลางจะช่วยเหลือวงการอีสปอร์ต ต่อให้ไม่อยากช่วยนายกไม่อยากช่วยสมาคมแต่ต้องมีความรู้สึกลอยลางช่วยวงการ เพราะผมเองผมทำสิ่งนี้เพราะผมอยากช่วยผลักดันอีสปอร์ต” (ผู้บริหาร)

“แทบไม่เคยเจอโอกาสที่จะสัมภาษณ์ใครหรือว่าเจอใครที่พร้อมเลยมีประสบการณ์ที่จะทำ ส่วนใหญ่แล้ว 90-95 เปอร์เซ็นต์ จะเป็นคนที่อยากทำแล้วก็ชอบ เริ่มจาก passion ข้อดีคือเราจะได้เด็กที่ค่อนข้างสดใหม่ แล้วก็รู้สึกสนุกกับงาน...ข้อดีคือเราก็จะได้ลูกจ้างที่ค่อนข้างมี passion มีการทำงานที่เต็มที่แล้วก็ทุ่มเท

อะไรอย่างนี้ครับ แต่ก็ข้อเสียหรือจุดอ่อนก็คือขาดการบริหารจัดการที่ดีเพราะเด็กจะไม่มีแนวทางในการทำงานมาก่อนและอาจจะขาดรุ่นพี่ที่ดีด้วยเพราะว่ากลุ่มที่มีประสบการณ์มันก็ยังน้อยอยู่” (อาจารย์มหาวิทยาลัย)

ในส่วนของเครื่องชี้วัดความสำเร็จในการดำเนินงานขององค์กรที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ตนั้นวิธีหนึ่งอาจวัดได้จากจำนวนเหรียญรางวัลที่ได้จากการเข้าร่วมการแข่งขัน และปริมาณข่าวในเชิงลบที่ลดลง รวมถึงพฤติกรรมของคนในสังคมที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต จำนวนยอคนคนดู

“ก็คงเป็นเรื่องของยอคนคนดู ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าเรื่องของกลยุทธ์ ปัจจัยความสำเร็จ ถ้าคนดูเยอะ ยิ่งไงก็สำเร็จสุดท้ายเป็นเรื่องของนักกีฬาที่เป็นที่สามารถสร้าง royalty ในทัวร์นาเม้นต์นั้น ๆ ได้ ผมก็ถือว่ามีมูลค่าเหมือนกัน แล้วก็สร้างความสำเร็จให้กับทั้งองค์กร ตัวลีดจี้ก็ดี ตัวทีมก็ดีเหมือนกัน 2 อย่างนี้เป็นปัจจัยที่สำคัญมาก ๆ” (ภาคเอกชน)

“อย่างแรกเลยจะดูคอมพลีทเซอร์ ดูคนให้บริการเกม...อันที่สองคือดูยอคนคนเล่น...อันที่สามดูเรื่องของจำนวนทัวร์นาเม้นต์” (อาจารย์มหาวิทยาลัย)

การอภิปรายผล

จากผลการศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเชิงกลยุทธ์กีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยชี้ให้เห็นว่า การมองอนาคตเชิงกลยุทธ์ (strategic foresight) การคิดเชิงกลยุทธ์ (strategic thinking) การวางแผนเชิงกลยุทธ์ (strategic planning) และความเป็นผู้นำเชิงกลยุทธ์ (strategic leadership) ภายใต้แนวคิด 7s McKinsey ได้รับการยอมรับในระดับสูง ซึ่งสะท้อนถึงแนวทางการบริหารที่ครอบคลุมปัจจัยภายในทั้ง 7 ด้าน ได้แก่ กลยุทธ์ โครงสร้าง รูปแบบ ระบบ บุคคล ทักษะ และค่านิยมร่วม

การวิจัยนี้สอดคล้องกับการศึกษาที่พบว่า การจัดการเชิงกลยุทธ์มีผลต่อผลตอบแทนของธุรกิจโรงแรม [8] (นิชากร นิตคง, 2560) และรูปแบบการบริหารเชิงกลยุทธ์ของสโมสรฟุตบอลไทยพรีเมียร์ลีกมีองค์ประกอบหลักที่คล้ายคลึงกัน [9] (ปภาวรินทร์ ดีอีเม้ง, 2559) อย่างไรก็ตาม ข้อค้นพบของเราขัดแย้งกับการศึกษาซึ่งระบุว่าผู้บริหารไทยส่วนใหญ่ยังไม่ให้ความสำคัญกับการมองอนาคตเชิงกลยุทธ์ในการบริหารความเสี่ยงและการวางแผนกลยุทธ์ [10] (สุรศักดิ์ ร้อยกรอง, 2563)

เมื่อพิจารณาแต่ละด้านของการจัดการเชิงกลยุทธ์ พบว่า การมองอนาคตเชิงกลยุทธ์ ได้รับการยอมรับสูงสุดในเรื่องการปรับปรุงกลยุทธ์ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ แต่ยังคงขาดการสร้างระบบพี่เลี้ยงที่มีประสิทธิภาพ การคิดเชิงกลยุทธ์ มีการพัฒนาองค์ความรู้ด้านอีสปอร์ตให้เหมาะสมกับบริบทไทย แต่ยังคงขาดหลักสูตรที่เป็นระบบ ในภาคการศึกษา การวางแผนเชิงกลยุทธ์ มีการออกแบบรูปแบบการแข่งขันที่สร้างสรรค์ แต่ขาดระบบประเมินผลกระทบหลังการแข่งขัน และเป็นผู้นำเชิงกลยุทธ์ มีการจัดตั้งคณะทำงานระดับจังหวัดเพื่อขับเคลื่อนนโยบาย แต่ยังคงขาดการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากรที่เกี่ยวข้อง

ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดเห็นหรือทัศนคติในการจัดการเชิงกลยุทธ์กีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย ปัจจัยด้านลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถาม พบว่า มีปัจจัยด้านอายุและประสบการณ์ในวงการกีฬาอีสปอร์ตที่มีความสัมพันธ์กับทัศนคติของผู้นำนองค์กรกับการจัดการเชิงกลยุทธ์ของกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย คือ อายุมีความความสัมพันธ์ในระดับน้อย และเป็นไปในทิศทางตรงกันข้าม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 กับการมองอนาคตเชิงกลยุทธ์ และมีความความสัมพันธ์ในระดับน้อย และเป็นไปในทิศทางตรงกันข้าม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 กับการคิดเชิงกลยุทธ์ และในส่วนของประสบการณ์ในวงการกีฬาอีสปอร์ต (ปี) ความสัมพันธ์ในระดับน้อย และเป็นไปในทิศทางตรงกันข้าม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 กับการมองอนาคตเชิงกลยุทธ์ และมีความความสัมพันธ์ในระดับน้อย และเป็นไปในทิศทางตรงกันข้าม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 กับการคิดเชิงกลยุทธ์ สอดคล้องกับการที่ผู้นำนรุ่นเก่าเลือกใช้กลยุทธ์เดิมเพราะรู้สึกปลอดภัยมากกว่า ตามแนวคิด Status Quo Bias อธิบายว่าผู้คนมักมีแนวโน้ม

รักษาสภาพเดิมมากกว่าการเปลี่ยนแปลง แม้เห็นว่าอาจได้ประโยชน์ [11] (Godefroid et al., 2022) การศึกษาแสดงให้เห็นว่า การมีคุณสมบัติด้านนี้สัมพันธ์กับประสิทธิภาพด้านนวัตกรรมที่ดีขึ้นในองค์กร เมื่อผู้นำสามารถสลับบทบาทได้ตามสถานการณ์ ผลลัพธ์ชี้ว่า ผู้นำที่อายุน้อยกว่าอาจมีโมเดลพฤติกรรมนี้มากกว่าและสะท้อนมุมมองทางกลยุทธ์ที่เปิดกว้างสอดคล้องกับแนวคิดการบริหารแบบ ambidextrous ซึ่งว่า ผู้นำต้องสามารถสลับและผสมผสานระหว่าง exploration (การค้นหา/นวัตกรรม) และ exploitation (การปรับปรุง/ใช้ประโยชน์จากสิ่งที่มี) ได้อย่างเหมาะสม [12] (Zhang, S., & Suntrayuth, S., 2024)

ทั้งนี้ การจัดการเชิงกลยุทธ์ของกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยมีความครอบคลุมทุกมิติในระดับสูง อย่างไรก็ตาม ยังมีจุดที่สามารถพัฒนาเพิ่มเติม เช่น การพัฒนาโครงสร้างสนับสนุน การจัดทำหลักสูตรด้านอีสปอร์ต และการเสริมสร้างทักษะดิจิทัลให้แก่บุคลากร เพื่อให้การบริหารจัดการกีฬาอีสปอร์ตมีประสิทธิภาพและสามารถแข่งขันได้ในระดับสากล

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้พบว่า แม้อุตสาหกรรมอีสปอร์ตในประเทศไทยจะมีศักยภาพในการเติบโต แต่ยังขาดความพร้อมในด้านมาตรการรับมือและกรอบกฎหมายที่ชัดเจน นโยบายภาครัฐยังไม่สามารถสนับสนุนอุตสาหกรรมได้อย่างเต็มที่ อีกทั้งยังพบว่าการพัฒนากีฬาอีสปอร์ตในไทยควรดำเนินการผ่านความร่วมมือจากหลายภาคส่วน ทั้งรัฐบาล เอกชน และองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไร รวมถึงการส่งเสริมให้นักกีฬาอีสปอร์ตเป็นต้นแบบที่ดีต่อสังคม และการพัฒนาภาคเชิงธุรกิจและเศรษฐกิจโดยการสนับสนุนผู้พัฒนาเกมภายในประเทศก่อนที่จะมุ่งเน้นไปที่ผู้เล่น ทั้งนี้ การพัฒนาอุตสาหกรรมอีสปอร์ตในประเทศไทยควรมุ่งเน้นการบูรณาการความร่วมมือระหว่างภาคส่วนต่าง ๆ การพัฒนากฎหมายและนโยบายที่เอื้อต่อการเติบโตของอุตสาหกรรม ตลอดจนการเสริมสร้างความเข้าใจต่อสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ต เพื่อให้สามารถใช้ประโยชน์จากอุตสาหกรรมนี้ได้อย่างเต็มที่และยั่งยืน

โดยมีข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย โดยแบ่งออกตามการจัดการเชิงกลยุทธ์ทั้ง 4 ด้าน ภายใต้ง่ายภายในทั้ง 7 ประการของแนวคิด 7s McKinsey ได้แก่ กลยุทธ์ โครงสร้าง รูปแบบ ระบบ บุคคล ทักษะ และค่านิยมร่วม ดังนี้

1. การมองอนาคตเชิงกลยุทธ์ (strategic foresight) ควรรักษามาตรฐานในการทบทวนและปรับปรุงกลยุทธ์ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ พร้อมส่งเสริมระบบพี่เลี้ยงและการติดตามผลเพื่อพัฒนาศักยภาพบุคลากรให้มีความพร้อมในการปฏิบัติงาน
2. การคิดเชิงกลยุทธ์ (Strategic Thinking) ควรรักษาการพัฒนาองค์ความรู้ด้านอีสปอร์ตให้เหมาะสมกับบริบทของประเทศ และเร่งพัฒนาหลักสูตรอีสปอร์ตเข้าสู่ระบบการศึกษาให้ทั่วถึงและเป็นรูปธรรม
3. การวางแผนเชิงกลยุทธ์ (Strategic Planning) ควรสนับสนุนระบบการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตให้ทันสมัยและสอดคล้องกับมาตรฐานสากล พร้อมพัฒนารูปแบบการประเมินผลกระทบหลังการแข่งขันเพื่อปรับปรุงและต่อยอดการจัดกิจกรรม
4. ความเป็นผู้นำเชิงกลยุทธ์ (Strategic Leadership) ควรส่งเสริมโครงสร้างเครือข่ายระดับจังหวัดเพื่อขับเคลื่อนนโยบายอีสปอร์ตให้ทั่วถึง และพัฒนาทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากรเพื่อเพิ่มศักยภาพในการจัดการกีฬาอีสปอร์ต

เอกสารอ้างอิง

- [1] Wikipedia. (2564). *อีสปอร์ต*. <https://th.wikipedia.org/wiki/อีสปอร์ต>
- [2] สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, และ IMC Institute. (2563). *รายงานภาวะการลงทุนรายไตรมาส: แนวโน้มอุตสาหกรรมเกมไทย*. https://www.depa.or.th/storage/app/media/file/depa-Investment-Quarterly_Gaming-Industry.pdf

- [3] มติชนออนไลน์. (2564, 21 ธันวาคม). *อีสปอร์ตไทย สู่อุตสาหกรรม สร้างอาชีพ-ไม่ใช่แค่เกม*.
https://www.matichon.co.th/economy/news_3096338
- [4] กาญจนานถ อุทุมสุข. (2564). *การสื่อสารเพื่อพัฒนาการเล่นกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย*. วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจ บัณฑิตย์, 15 (1), 128-160.
- [5] ภควัต เจริญลาภ. (2560). *ศึกษาคูณค่าและมูลค่าทางเศรษฐศาสตร์ของกีฬาอีสปอร์ต*. [ปริญญาานิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- [6] Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in human behavior*, 54, 170-179.
- [7] นวรัตน์ ดุเหว่า. (2561). *ศูนย์ส่งเสริมกีฬาอีสปอร์ต กรุงเทพมหานคร*. [ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตร์มหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยพะเยา.
- [8] นิชากร นิตคง. (2560). *การจัดการเชิงกลยุทธ์และผลตอบแทนจากการลงทุนของธุรกิจโรงแรมในพื้นที่จังหวัดสงขลา*. [ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต] มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.
- [9] ปภาวรินทร์ ดีอี่เม้ง. (2559). *รูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ในการสร้างรายได้ของสโมสรฟุตบอลไทยพรีเมียร์ลีก*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาดุขฎิบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- [10] สุรศักดิ์ ร้อยกรอง. (2563). *การศีกษาทักษะการมองอนาคตเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารไทย*. [ปริญญาการจัดการมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยมหิดล.
- [11] Godefroid, M.-E., Plattfaut, R., & Niehaves, B. (2022). *How to measure the status quo bias? A review of current literature*. *Management Review Quarterly*.
- [12] Zhang S, Suntrayuth S. The Synergy of Ambidextrous Leadership, Agility, and Entrepreneurial Orientation to Achieve Sustainable AI Product Innovation. *Sustainability*. 2024; 16(10):4248.
<https://doi.org/10.3390/su16104248>

การประเมินความต้องการจำเป็นในการเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

Needs Assessment for Enhancing Moral Ethical Development among Lower Secondary School Students

พระสุนทร วอนไลวัน^{1*}

Phra Sounthone Vonelayvanh^{1*}

^{1*} คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, สกลนคร, ประเทศไทย

^{1*} Faculty of Education, Sakon Nakhon Rajabhat University, Sakon Nakhon, Thailand

Received: April 8, 2025 Revised: September 3, 2025 Accepted: September 3, 2025

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาองค์ประกอบ และข้อบ่งชี้คุณธรรมจริยธรรม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 2) ศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่คาดหวัง และความต้องการจำเป็นเพื่อเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มเป้าหมายหลัก ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิที่ได้รับการคัดเลือกตามเกณฑ์ที่กำหนด และกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 377 คน กำหนดจากตารางของ Krejcie & Morgan (1970) โดยสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือในการเก็บข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถามการจัดลำดับองค์ประกอบคุณธรรมจริยธรรม แบบสอบถามการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวบ่งชี้ แบบสอบถามสภาพปัจจุบัน สภาพที่คาดหวัง และความต้องการจำเป็น วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติที่ใช้เชิงพรรณนา ความถี่ ค่าเฉลี่ย ค่าเฉลี่ยของอันดับ (Mean Rank) และ Priority Needs Index แบบปรับปรุง (PNI modified) ผลการวิจัยพบว่า 1) องค์ประกอบ และข้อบ่งชี้คุณธรรมจริยธรรมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ประกอบด้วย ความซื่อสัตย์ ความกตัญญู ความมีระเบียบวินัย จำนวน 30 ข้อบ่งชี้ 2) สภาพปัจจุบัน สภาพที่คาดหวัง และความต้องการจำเป็นเพื่อเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า ผลรวมทั้ง 3 องค์ประกอบ สภาพปัจจุบัน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.78 อยู่ในระดับมาก ส่วนสภาพที่คาดหวัง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.94 อยู่ในระดับมากที่สุด และค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI = 0.306

คำสำคัญ: การประเมินความต้องการจำเป็น, คุณธรรมจริยธรรม, นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

Abstract

This research article aims to: 1) study the components and indicators of morals and ethics among lower secondary school students; and 2) study the current state, the expected state, and the priority needs to enhance the morals and ethics of lower secondary school students. The primary target groups included experts and qualified professionals selected based on specified criteria. The sample consisted of 377 lower secondary school students, determined using Krejcie and Morgan's (1970) table and selected through multi-

* Corresponding author. Tel.: 097 309 4215

Email address: tammathada58vonlivan.th@gmail.com

DOI: 10.14456/lartsj.2026.20

stage random sampling. The data collection instruments were a questionnaire for ranking moral and ethical components, a questionnaire for evaluating the appropriateness of the components and indicators, and a questionnaire assessing the current state, expected state, and priority needs. Data were analyzed using descriptive statistics, including frequency, mean, mean rank, and the Modified Priority Needs Index (PNI modified). The research findings revealed that: 1) The components and indicators of morals and ethics for lower secondary school students consisted of honesty, gratitude, and discipline, comprising a total of 30 indicators. 2) Regarding the current state, the expected state, and the priority needs to enhance the morals and ethics of lower secondary school students, it was found that the overall current state for all 3) components was at a high level (Mean = 3.78), while the expected state was at the highest level (Mean = 4.94), and the priority needs index (PNI) was 0.306.

Keywords: Needs Assessment, Moral Ethical, Lower Secondary School Students

บทนำ

คุณธรรมจริยธรรมของเยาวชนเป็นพื้นฐานสำคัญในการดำรงชีวิตอยู่ในสังคม ปัญหาที่พบคือความซื่อสัตย์สุจริต ทุจริตในการสอบ คัดลอกผลงานผู้อื่น โกหกหลอกลวงและลักขโมย ขาดความรับผิดชอบ คือ ไม่ตรงต่อเวลา ไม่รับผิดชอบ ต่อหน้าที่ ละเลยการเรียน ไม่ดูแลรักษาสินทรัพย์ของส่วนรวม ความกตัญญูกตเวที ไม่เคารพผู้ใหญ่ ไม่เชื่อฟังพ่อแม่ครูบาอาจารย์ และแสดงกิริยาไม่เหมาะสมต่อผู้มีพระคุณ การเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม คือ ไม่ช่วยเหลือผู้อื่น ไม่เสียสละ เห็นแก่ตัว และไม่คำนึงถึงผลกระทบต่อส่วนรวม และขาดการมีวินัยในตนเอง คือไม่ควบคุมอารมณ์ ใช้ความรุนแรง ไม่เคารพกฎระเบียบ และประพฤติตนไม่เหมาะสม ทะเลาะวิวาท ยาเสพติด และปัญหาซู้สาว เป็นเรื่องเร่งด่วนที่ต้องแก้ไขร่วมกัน ปลูกฝังคุณธรรม และให้ความรู้ที่ถูกต้องแก่เยาวชน เป็นสิ่งสำคัญ ทุกภาคส่วน ไม่ว่าจะเป็นครอบครัว โรงเรียน ชุมชน หรือรัฐบาล ต้องร่วมมือกัน สร้างสรรค์กิจกรรมที่ดี และให้คำปรึกษาที่เหมาะสมแก่เยาวชน เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาเหล่านี้ [1] (Danprasit et al, 2024)

คุณธรรมจริยธรรมเป็นทักษะชีวิตสำคัญที่จะช่วยให้เยาวชนนั้นมีทัศนคติ และจิตใจที่แข็งแกร่ง พร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลง และปัญหาในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ยังช่วยให้เยาวชนเป็นผู้มีคุณภาพชีวิตที่ดี และเป็นที่ต้องการของสังคม [2] (Jaisaodee, 2024) เยาวชนที่ดี คือผู้ที่มีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น รู้จักตอบแทน พระคุณพ่อแม่ หมั่นศึกษาเล่าเรียน มีความคิดเป็นของตนเอง และสามารถตัดสินใจได้อย่างถูกต้อง โดยอาศัยเหตุผล และสติปัญญา นอกจากนี้ ยังมีความมีระเบียบวินัย รู้จักกาลเทศะ และมีบุคลิกภาพที่ดี ซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้ล้วนเกิดจากการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ ครูอาจารย์ และสภาพแวดล้อมโดยรอบ การเป็นเยาวชนที่ดีจะช่วยให้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ และเป็นประโยชน์ต่อสังคม [3] (sirattanamunee, 2018)

ปัญหาเยาวชนในปัจจุบันที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมจริยธรรมเป็นประเด็นที่สำคัญ เนื่องจากส่งผลต่อการพัฒนาสังคม และคุณภาพชีวิตของเยาวชนเอง ตัวอย่างปัญหาหลักที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ โกงข้อสอบหรือคัดลอกงานเพื่อน พฤติกรรมฉ้อโกง เช่น หลอกลวงผ่านโซเชียลมีเดีย ไม่เคารพผู้ใหญ่หรือครูอาจารย์ ขาดความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม เช่น ทิ้งขยะไม่เป็นที่ หรือไม่ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย มุ่งเน้นแต่ผลประโยชน์ส่วนตัวโดยไม่คำนึงถึงผู้อื่น ไม่มีจิตอาสาหรือจิตสาธารณะ เสพสื่อรุนแรง ลามก หรือส่งเสริมค่านิยมผิด ๆ การเลียนแบบพฤติกรรมของอินฟลูเอนเซอร์ที่ไม่มีจริยธรรม ใช้คำหยาบคาย หรือเหยียดหยามผู้อื่นในโลกออนไลน์ ทะเลาะวิวาทบนสื่อโซเชียล [4] (Thongdee,2025)

แนวทางในการเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรมของเยาวชนเป็นกระบวนการที่ต้องใช้ความอดทนและความพยายามอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เยาวชนเป็นคนดี มีคุณภาพ และมีความรับผิดชอบต่อสังคม มีจิตสำนึกที่ดี และสามารถดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างมีคุณค่า ในการดำเนินชีวิตที่ถูกต้อง ดีงามและเป็นสิ่งที่ควรปลูกฝังในเยาวชน ตั้งแต่ยังเล็ก จะช่วยให้เติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพและมีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคมให้ดีขึ้น โดยสามารถดำเนินการได้ผ่านหลายแนวทาง เช่น การอบรมสั่งสอนในครอบครัว การศึกษาในโรงเรียน การมีส่วนร่วมของชุมชน การใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ การเป็นแบบอย่างที่ดี การส่งเสริมให้เยาวชนมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม การเรียนรู้ผ่านกระบวนการศึกษา ปลูกฝังผ่านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เป็นแบบอย่างที่ดีของผู้ใหญ่ ใช้แนวคิดทางพุทธศาสนาในการพัฒนาเยาวชน ใช้เทคโนโลยีและสื่อสมัยใหม่ในการปลูกฝังคุณธรรม และสนับสนุนจากสังคมและครอบครัว โดยการปรับปรุงและพัฒนาการเรียนและกิจกรรมต่างๆ ได้ด้วยตนเอง ปลูกฝังให้นักเรียนมีวินัย มีความละเอียดใจในการทำผิดทั้งกาย วาจา ใจ [5] (Hansapanadon & Perathoranich, 2022) เยาวชนมีหน้าที่ในการช่วยเหลือตนเองช่วยเหลือพ่อแม่ในกิจการงานต่าง ๆ เพื่อตอบแทนพระคุณพ่อแม่ตั้งใจศึกษาเล่าเรียน มีความรับผิดชอบต่อตนเอง และสามารถตัดสินใจได้ว่าสิ่งใดถูกหรือสิ่งใดผิด โดยการพิจารณาด้วยเหตุผลและสติปัญญา มีระเบียบวินัยในตนเอง เกิดได้จากการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่และการอบรมสั่งสอนของคุณครู รู้จักกาลเทศะเป็นผู้ที่มีบุคลิกภาพดี สิ่งต่างๆ เหล่านี้เป็นปัจจัยที่จะทำให้เยาวชนเป็นคนที่ดีของชุมชน เยาวชนมีระเบียบวินัยในตนเองเป็นผู้ที่มีความเชื่อมั่น ยอมรับสภาพความเป็นจริง [6] (Kasornbua, 2018) การเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต ด้านความมีสติสัมปชัญญะ ด้านความมีระเบียบวินัย ด้านความมีเมตตากรุณา และด้านความประหยัดอดออม [7] (Phra Maha Bun Sri Yanawuttho, Sumanop Siwarat, & Saneh Dechawong, 2019)

ปัจจุบันเยาวชนไทยเผชิญกับความท้าทายด้านคุณธรรมจริยธรรม อันเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยี ทำให้พฤติกรรมและค่านิยมของเยาวชนบางส่วนขาดความมั่นคงทางคุณธรรม ส่งผลให้เกิดปัญหาการไม่เคารพกติกาสังคม การขาดความรับผิดชอบต่อสังคม และการใช้สื่ออย่างไม่สร้างสรรค์ แม้ว่าครอบครัว โรงเรียน และสังคม จะมีความพยายามในการปลูกฝังคุณธรรมแก่เยาวชน แต่ยังขาดการบูรณาการและความร่วมมืออย่างเป็นระบบ

ดังนั้น จึงมีความจำเป็นในการศึกษาถึงองค์ประกอบ ตัวบ่งชี้ สภาพปัจจุบัน สภาพที่คาดหวัง และความต้องการจำเป็นในการเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรมของเยาวชน เพื่อนำไปสู่แนวทางที่เหมาะสม เช่น การปลูกฝังคุณธรรมในครอบครัว การส่งเสริมการเรียนรู้คุณธรรมในโรงเรียน การใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ การสร้างสภาพแวดล้อมทางสังคมที่เอื้อต่อการพัฒนาคุณธรรม และการแก้ไขปัญหาด้านคุณธรรมของเยาวชนอย่างบูรณาการ โดยอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วน ทั้งครอบครัว โรงเรียน ชุมชน และสังคม เพื่อสร้างเยาวชนรุ่นใหม่ที่มีคุณภาพ มีคุณธรรมจริยธรรม และเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาองค์ประกอบ และข้อบ่งชี้คุณธรรมจริยธรรม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
2. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่คาดหวัง และความต้องการจำเป็นเพื่อเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. การประเมินความต้องการจำเป็น (Needs Assessment)

ผู้วิจัยได้ศึกษาจากหลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการประเมินความต้องการจำเป็น (Needs Assessment) การประเมินความต้องการจำเป็น (Needs Assessment) พบว่า กระบวนการที่เป็นระบบในการระบุความแตกต่างระหว่าง

สภาพปัจจุบันกับสภาพที่คาดหวัง หรือความต้องการที่จำเป็นต้องมี เพื่อนำข้อมูลไปใช้ในการวางแผนพัฒนา ปรับปรุง หรือแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ดังนี้

1.1 องค์ประกอบของการประเมินความต้องการจำเป็น ประกอบด้วย 1) ระบุสภาพปัจจุบันการวิเคราะห์ คือ ข้อมูลและสถานการณ์ปัจจุบัน เพื่อให้เข้าใจถึงปัญหาหรือความต้องการที่เกิดขึ้น 2) กำหนดสภาพที่คาดหวัง คือกำหนดเป้าหมายหรือสภาพที่ต้องการให้เป็นในอนาคต 3) วิเคราะห์ช่องว่าง คือเปรียบเทียบสภาพปัจจุบันกับสภาพที่คาดหวังเพื่อหาความแตกต่าง หรือช่องว่างระหว่างกัน 4) จัดลำดับความสำคัญ คือพิจารณาความสำคัญและความเร่งด่วนของความต้องการ เพื่อจัดลำดับความสำคัญในการดำเนินการ และ 5) ตัดสินใจ คือตัดสินใจเลือกวิธีการหรือแนวทางในการแก้ไขปัญหา หรือตอบสนองความต้องการ [8] (จักรพงษ์ แผ่นทอง, 2568)

1.2 ประโยชน์ของการประเมินความต้องการจำเป็น ประกอบด้วย 1) ทำให้ทราบถึงปัญหาและความต้องการที่แท้จริง ช่วยให้เข้าใจถึงปัญหาหรือความต้องการที่แท้จริงของกลุ่มเป้าหมาย 2) ช่วยในการตัดสินใจ เป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจในการวางแผนพัฒนา ปรับปรุง หรือแก้ไขปัญหา 3) เพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงาน ช่วยให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและตรงตามความต้องการ และ 4) ประหยัดทรัพยากร ช่วยลดการสูญเสียทรัพยากรที่ไม่จำเป็น [8] (จักรพงษ์ แผ่นทอง, 2568)

1.3 วิธีการประเมินความต้องการจำเป็น ประกอบด้วย 1) การเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้แบบสอบถาม การสัมภาษณ์ หรือการสังเกต 2) การวิเคราะห์ข้อมูลที่มีอยู่ เช่น สถิติ ข้อมูลจากรายงาน หรือเอกสารต่าง ๆ 3) การจัดประชุมกลุ่มย่อย เพื่อระดมความคิดเห็นและข้อมูลจากผู้ที่เกี่ยวข้อง และ 4) การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ได้ข้อมูลและแนวคิดในการประเมิน สรุปได้ว่า การประเมินความต้องการจำเป็นเป็นกระบวนการที่สำคัญในการวางแผนพัฒนาต่าง ๆ ช่วยให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างแท้จริง โดยใช้สูตรของ [9] Wongwanich, S. (2007) ผู้วิจัยดำเนินการหาค่าความต้องการจำเป็นคุณธรรมจริยธรรมของเยาวชน ได้แก่ ระดับสภาพปัจจุบัน และระดับสภาพที่คาดหวัง ด้วยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (Mean) และการคำนวณเรียงลำดับความต้องการจำเป็นเกี่ยวกับคุณธรรมจริยธรรมของเยาวชน ใช้สูตร Priority Needs Index แบบปรับปรุง (PNI modified)

$PNI_{modified} = (I-D) / D$	
ค่า	ความหมาย
$PNI_{modified}$	ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น
I (Importance)	ค่าเฉลี่ยคะแนนสภาพที่คาดหวัง หรือระดับที่ต้องการให้เป็น
D (Degree of Success)	ค่าเฉลี่ยคะแนนสภาพปัจจุบัน หรือระดับที่เป็นอยู่จริง
$PNI_{modified}$ เป็นบวก +	มีความต้องการจำเป็นในการดำเนินการ เนื่องจากสภาพปัจจุบันยังต่ำกว่าที่คาดหวัง
$PNI_{modified}$ เป็นศูนย์ 0	ไม่มีความต้องการจำเป็นในการดำเนินการ เนื่องจากสภาพปัจจุบันตรงกับที่คาดหวัง
$PNI_{modified}$ เป็นลบ -	ไม่ต้องดำเนินการ เพราะสภาพปัจจุบันดีกว่าที่คาดหวัง
โดยกำหนดเกณฑ์การประเมินค่าดัชนีความต้องการจำเป็น ($PNI_{modified}$) ที่ค่า 0.03 ขึ้นไปถือว่าเป็นค่าที่มีความต้องการจำเป็น	

2. คุณธรรมจริยธรรมของเยาวชน

ศึกษาจากหลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกับคุณธรรมจริยธรรมของเยาวชน ตามแนวคิดของนักวิชาการ และนักการศึกษา จำนวน 28 แหล่งข้อมูล โดยการแจกแจงความถี่ และสรุปผลโดยใช้เกณฑ์ค่าความถี่ตั้งแต่ 5 ขึ้นไป

ของความถี่ทั้งหมด พบว่า คุณธรรมจริยธรรมของเยาวชน ประกอบด้วย ความอดทน ความกตัญญู การประหยัด ความสามัคคี จิตสำนึกสาธารณะ ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์ ความมีระเบียบวินัย และความขยัน [10] Khomsan Phrommek (2022)

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย ตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

รูปแบบการวิจัย เป็นการวิจัยเชิงประเมิน (Evaluation Research) โดยใช้ทั้งเชิงปริมาณ เก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถาม

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informants) ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ 17 คน และยินดีให้ความร่วมมือในการวิจัย โดยผู้วิจัยได้พิจารณาผู้เชี่ยวชาญด้านคุณธรรมจริยธรรม ซึ่งเป็นผู้ที่มีประสบการณ์การจัดการเรียนรู้ทางด้านคุณธรรมจริยธรรม หรือครูพระสอนศีลธรรมในโรงเรียน มาแล้วไม่น้อยกว่า 5 ปี และด้านจิตวิทยาพัฒนาการวัยรุ่น คือ เป็นผู้ที่จบการศึกษาระดับปริญญาโท และปริญญาเอกด้านจิตวิทยาพัฒนาการวัยรุ่น หรือผู้ที่จบในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง

2. นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัด สพม. สกลนคร ภาคเรียนที่ 1/2567 จำนวนประชากร 24,024 คน

3. กลุ่มตัวอย่าง 377 คน กำหนดจากตารางของ [11] Krejcie & Morgan (1970) โดยสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Random Sampling)

เครื่องมือในการเก็บข้อมูล

1. แบบสอบถามประกอบด้วย 3 ชุด ได้แก่ 1) การจัดลำดับองค์ประกอบคุณธรรมจริยธรรม 2) การประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวบ่งชี้ และ 3) สภาพปัจจุบัน สภาพที่คาดหวัง และความต้องการจำเป็น

2. การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ได้แก่

2.1 ความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบสอบถามสภาพปัจจุบัน และสภาพที่คาดหวังเกี่ยวกับคุณธรรมจริยธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ ผลการประเมินพบว่า ข้อคำถามมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 80 ถึง 1.00 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดทุกข้อ แสดงว่าเครื่องมือมีความตรงตามเนื้อหาและสามารถนำไปใช้ในขั้นตอนต่อไปได้

2.2 ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (Item Discrimination) ของแบบสอบถามสภาพปัจจุบัน และสภาพที่คาดหวังเกี่ยวกับคุณธรรมจริยธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น นำเครื่องมือไปทดลองใช้ (Try-out) กับกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 71 คน จากนั้นนำมาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกรายข้อด้วยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Corrected Item-Total Correlation) พบว่า สภาพปัจจุบัน (r) ข้อคำถามมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.60 ถึง 0.85 และสภาพที่คาดหวัง (r) ข้อคำถามมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.68 ถึง 0.91 ถือว่าเป็นค่าที่ผ่านเกณฑ์ที่ยอมรับได้คือ 0.20 ขึ้นไป บ่งบอกว่าข้อคำถามแต่ละข้อสามารถจำแนกผู้ตอบได้ดี และมีความสอดคล้องกับแบบสอบถามทั้งฉบับ

2.3 ความเที่ยง (Reliability) นำข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 30 ข้อ มาคำนวณหาความเที่ยงของเครื่องมือทั้งฉบับด้วยสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's α) พบว่า สภาพปัจจุบัน มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.98 และสภาพที่คาดหวัง มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.99 ซึ่งค่าที่ได้อยู่ในระดับสูง แสดงให้เห็นว่าเครื่องมือมีความน่าเชื่อถือ และสามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจริงได้

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ติดต่อผู้เชี่ยวชาญ และผู้อำนวยการโรงเรียนเพื่อขอความร่วมมือ
2. เก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ ผ่านแบบสอบถามออนไลน์ (Google Form) 17 ชุด ได้คืนครบ 100%
3. เก็บข้อมูลจากนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง 377 คน ผ่านแบบสอบถามออนไลน์ (Google Form) 377 ชุด ได้คืน 100%

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ใช้โปรแกรม SPSS version 27
2. เปรียบเทียบ ใช้สถิติเชิงพรรณนา (ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย S.D.) และวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นด้วย Priority Needs Index (PNI modified) ใช้สูตร Priority Needs Index แบบปรับปรุง (PNI modified)
3. เปรียบเทียบ วิเคราะห์เนื้อหา ความ และสรุปความหมาย

การพิทักษ์สิทธิและจริยธรรมในการวิจัย การพิทักษ์สิทธิผู้เข้าร่วมการวิจัย ผู้วิจัยได้ชี้แจงโครงการวิจัย และอธิบายข้อตกลงเบื้องต้นของผู้เข้าร่วมวิจัย ที่สมัครใจเข้าร่วมการวิจัย โดยได้รับการอธิบายอย่างไม่มีสิ่งปิดบังซ่อนเร้น เปิดโอกาสให้ได้ซักถาม ตรวจสอบว่า มีความเข้าใจอย่างชัดเจนเพียงพอก่อนสมัครใจเข้าร่วมการวิจัย และสามารถปฏิเสธ การเข้าร่วม การวิจัยหรือถอนตัวได้ตลอดเวลา โดยไม่มีเงื่อนไข และไม่มีผลกระทบใด ๆ และสามารถยุติหรือปฏิเสธ การตอบสนองต่อเครื่องมือวิจัยได้ตลอดเวลา และข้อมูลที่ได้จากเครื่องมือวิจัย ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลทางวิชาการในภาพรวม ข้อมูลส่วนบุคคลได้รับการเก็บรักษาเป็นความลับ และไม่เปิดเผยแก่สาธารณะ เว้นแต่ให้ผู้กำกับตรวจสอบการวิจัย ที่ได้รับอนุญาตตรวจสอบข้อมูล ต้นฉบับโดยตรงเพื่อความถูกต้องของวิธีดำเนินการวิจัย โดยไม่ละเมิดสิทธิของผู้เข้าร่วม การวิจัย เกินขอบเขตที่กฎหมายอนุญาต

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 สรุปผลการวิเคราะห์องค์ประกอบคุณธรรมจริยธรรม ใช้เกณฑ์การคัดเลือกค่าความถี่ตั้งแต่ 5 ขึ้นไป

องค์ประกอบที่	คุณธรรมจริยธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	ค่าความถี่
1	ความซื่อสัตย์	18
2	ความมีระเบียบวินัย	15
3	ความรับผิดชอบ	6
4	ความขยันหมั่นเพียร	6
5	ความกตัญญู	6
6	การประหยัด	5
7	ความอดทน	5
8	ความสามัคคี	5
9	จิตสำนึกสาธารณะ	5

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์การเรียงลำดับความสำคัญองค์ประกอบคุณธรรมจริยธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 17 คน

ผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงคุณวุฒิคนที่	ความซื่อสัตย์	ความมีระเบียบวินัย	จิตสำนึกสาธารณะ	ความรับผิดชอบ	ความซื่อสัตย์	การประหยัด	ความกตัญญู	ความอดทน	ความสามัคคี
1	2	3	6	4	7	9	1	5	8
2	2	3	6	4	7	9	1	5	8
3	3	7	4	6	5	9	2	1	8
4	2	3	6	4	7	9	1	5	8
5	1	2	4	5	3	9	8	7	6
6	1	3	4	5	6	9	2	7	8
7	1	5	2	3	8	9	4	7	6
8	1	5	2	3	8	9	4	7	6
9	1	4	3	2	8	9	7	5	6
10	1	5	2	3	8	9	4	7	6
11	1	4	9	5	3	6	2	7	8
12	1	6	4	2	7	9	3	5	8
13	4	5	1	3	8	9	6	7	2
14	2	3	5	6	7	9	1	8	4
15	1	2	9	3	7	8	4	6	5
16	1	3	9	5	4	6	2	7	8
17	1	3	4	5	6	9	2	7	8
ค่าเฉลี่ยของอันดับ (Mean Rank)	1.53	3.88	4.71	4.00	6.41	8.59	3.18	6.06	6.65
ผลการเรียงลำดับ	1*	3*	4	5	6	9	2*	7	8

หมายเหตุ * คือใช้เกณฑ์ค่าเฉลี่ยของอันดับ (Mean Rank) เป็นการคัดเลือกการเรียงลำดับความสำคัญจาก 3 ลำดับ

จากตารางที่ 2 ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่า องค์ประกอบคุณธรรมจริยธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยมีผลการเรียงลำดับความสำคัญจาก 3 ลำดับ ได้แก่ ความซื่อสัตย์ ลำดับที่ 1 ความกตัญญู ลำดับที่ 2 และความมีระเบียบวินัย ลำดับที่ 3 ตามลำดับ ในการวิเคราะห์ข้อมูลการจัดลำดับความสำคัญ ขององค์ประกอบคุณธรรมจริยธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ทั้ง 9 ด้าน จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 17 ท่าน ผู้วิจัยได้เลือกใช้สถิติเชิงพรรณนา คือค่าเฉลี่ยของอันดับ (Mean Rank) และเกณฑ์การคัดเลือกที่กำหนดให้ลำดับที่ 1-3 มีความสำคัญมากที่สุด โดยกำหนดเกณฑ์การแปลความหมายระดับความสำคัญ ได้แก่ ลำดับที่ 1-3 หมายถึง มีความสำคัญมากที่สุด ลำดับที่ 4-6 หมายถึง มีความสำคัญปานกลาง และลำดับที่ 7-9 หมายถึง มีความสำคัญน้อยที่สุด

ตารางที่ 3 ผลการนิยามเชิงปฏิบัติการ ข้อบ่งชี้ตามองค์ประกอบของคุณธรรมจริยธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ข้อบ่งชี้	คุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
1. ความซื่อสัตย์ หมายถึง การประพฤติตนที่แสดงถึง ความดีงาม ยึดมั่นในสิ่งที่ถูกต้อง ตรงไปตรงมา ไม่คดโกง และมีความจริงใจ ประกอบด้วย 14 ข้อบ่งชี้	
1.1	ยึดหลักความถูกต้องในการดำเนินชีวิต และละอาย เกรงกลัวต่อการกระทำผิด
1.2	ไม่พูดเท็จ ไม่เอาเปรียบผู้อื่น ไม่คดโกง ไม่ลักขโมย ไม่ลอกผลงานหรือการบ้านของเพื่อน ไม่ลักขโมยหรือคิดโลภอยากได้ของของผู้อื่น
1.3	ประพฤติตนได้ตามที่พูดหรือคิดและรักษาคำมั่นสัญญาที่ให้ไว้กับผู้อื่น
1.4	ไม่เพิกเฉยต่อสิ่งที่ได้รับรู้และการกระทำที่ไม่ถูกต้อง และไม่หาประโยชน์ในทางที่ไม่ถูกต้อง
1.5	ตรงต่อเวลา หรือประพฤติตรงทั้งต่อหน้าที่ และปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรง
1.6	ประพฤติตรง ทั้งต่อหน้าที่ ต่อวิชาชีพ หรือไม่ใช้เล่ห์กล คดโกงทั้งทางตรงและทางอ้อม
1.7	รู้หน้าที่ของตนเอง และปฏิบัติอย่างเต็มที่ถูกต้อง หรือปฏิบัติตามคำมั่นสัญญา
1.8	คิดแยกแยะสิ่งที่ถูกต้องและสิ่งที่ไม่ถูกต้องและให้ข้อมูลที่ถูกต้อง และเป็นจริง
1.9	แยกแยะระหว่างประโยชน์ของตนเองและประโยชน์ที่เป็นของส่วนรวม
1.10	แสดงให้เห็นว่าสามารถตรวจสอบได้ และพร้อมรับผิดชอบในผลของการตัดสินใจและการกระทำของตนเอง
1.11	ยึดความถูกต้องบนบรรทัดฐานและกฎระเบียบของสังคม เพื่อให้สมาชิกได้รับผลประโยชน์หรือเสียผลประโยชน์โดยไม่ลำเอียง
1.12	ตัดสินใจบนพื้นฐานของความต้องการและความแตกต่างระหว่างบุคคลเพื่อให้เกิดความเท่าเทียมในการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย
1.13	ไม่ดำเนินกิจกรรมที่นำมาซึ่งผลประโยชน์เหนือกว่าผู้อื่นด้วยวิธีการเบียดเบียนหรือทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน
1.14	ยึดมั่นในความถูกต้องและยืนหยัดที่จะกระทำในสิ่งที่ถูกต้องแม้ว่าจะมีความยากลำบากหรือมีอุปสรรคเข้ามาขัดขวาง
2. ความกตัญญู หมายถึง การแสดงออกถึงความรู้สึกขอบคุณ รู้คุณ เคารพ ช่วยเหลือ ดูแลเอาใจใส่ และตอบแทนบุญคุณของผู้มีพระคุณ ในรูปแบบที่เหมาะสม ประกอบด้วย 8 ข้อบ่งชี้	
2.1	เอาใจใส่ดูแลและยินดีช่วยเหลือ การกิจแบ่งเบาภาระการงานของพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู อาจารย์เมื่อมีโอกาส
2.2	เคารพเชื่อฟัง และปฏิบัติตามคำสั่งสอนของพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูอาจารย์ทั้งต่อหน้าและลับหลัง
2.3	ยกย่องเชิดชูและการรักษาเกียรติ ของพ่อแม่ผู้ปกครอง สถานศึกษาอย่างตั้งใจ
2.4	ตอบแทนบุญคุณพ่อแม่ ครูอาจารย์ ผู้มีพระคุณ เมื่อมีโอกาส
2.5	ไม่นำความเดือดร้อนมาสู่บิดามารดา ครู อาจารย์รักษาชื่อเสียงของวงศ์ตระกูลไม่ให้เป็นที่รังเกียจหรือถูกดูหมิ่น
2.6	ตระหนักรู ระลึกถึงคุณผู้อื่นที่มีแก่ตนเอง ทั้งครอบครัว ที่ทำงานองค์กร และสังคม ประเทศชาติ
2.7	แสดงออกทางกายวาจาและใจต่อผู้มีพระคุณอย่างสุภาพและไพเราะ
2.8	ดูแลเอาใจใส่ อุปการะช่วยเหลือผู้มีพระคุณ ในทางที่ถูกต้อง และไม่ประพฤติตนที่สร้างความเดือดร้อนให้ผู้มีพระคุณ และสังคม

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ข้อบ่งชี้	คุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
3.	ความมีระเบียบวินัย หมายถึง การปฏิบัติตามกฎหมาย ข้อบังคับ และระเบียบของสังคมหรือองค์กรที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้มั่นใจว่าพฤติกรรมของตนเองเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ประกอบด้วย 12 ข้อบ่งชี้
3.1	รู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเอง หรือปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
3.2	สามารถควบคุมอารมณ์ตนเอง เพื่อสร้างพฤติกรรมที่ดีอันนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้
3.3	รับผิดชอบในผลของการกระทำทั้งในด้านที่เป็นผลดีและผลเสีย
3.4	เคารพและปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ข้อบังคับกฎระเบียบ และกฎหมายของครอบครัว โรงเรียน ชุมชน สังคมสถานศึกษา สถาบัน องค์กร และประเทศชาติทั้งต่อหน้าและลับหลัง
3.5	เชื่อมั่นว่าการที่จะประสบผลสำเร็จตามที่ตั้งใจเป็นผลมาจากความสามารถ ทักษะ หรือการกระทำของตนเอง
3.6	ยินดีปฏิบัติตามระเบียบแบบแผน ข้อบังคับ และข้อปฏิบัติอย่างเต็มใจและตั้งใจ
3.7	ปฏิบัติต่อผู้อื่นโดยไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น และประพฤติตนตามหลักศีลธรรมอันดีงาม
3.8	ไม่เบียดเบียน ไม่รังแก ผู้อื่นให้เกิดความเดือดร้อน
3.9	ดำเนินชีวิตตามแบบแผน และสามารถอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข
3.10	ยอมรับข้อผิดพลาดจากการกระทำของตนพร้อมที่จะปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น
3.11	ปฏิบัติหน้าที่หรือดำเนินกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายอย่างสุดความสามารถ
3.12	มีความตรงต่อเวลาในการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ตามเวลาที่กำหนดไว้

จากตารางที่ 3 ผลการนิยามเชิงปฏิบัติการ ข้อบ่งชี้ตามองค์ประกอบของคุณธรรมจริยธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จากเอกสารที่เกี่ยวข้อง พบว่า ด้านความซื่อสัตย์ จำนวน 14 ข้อบ่งชี้ ด้านความกตัญญู จำนวน 8 ข้อบ่งชี้ และด้านความมีระเบียบวินัย จำนวน 12 ข้อบ่งชี้ จากนั้นผู้วิจัยได้นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงคุณวุฒิ ประเมินความเหมาะสมของข้อบ่งชี้ ซึ่งผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของข้อบ่งชี้ตามองค์ประกอบคุณธรรมจริยธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงคุณวุฒิ (n=17) ดังตารางที่ 4 ดังนี้

ตารางที่ 4 ผลการประเมินความเหมาะสมข้อบ่งชี้ตามองค์ประกอบของคุณธรรมจริยธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ข้อบ่งชี้ตามองค์ประกอบของคุณธรรมจริยธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	$\bar{X}$	S. D.	ระดับความเหมาะสม
1. ความซื่อสัตย์	4.60	0.62	มากที่สุด
1.1 ยึดหลักความถูกต้องในการดำเนินชีวิต และละอายเกรงกลัวต่อการกระทำผิด	4.71	0.58	มากที่สุด
1.2 ไม่พูดเท็จไม่เอาเปรียบผู้อื่น ไม่คดโกง ไม่ลักขโมย ไม่ลอกผลงานหรือการบ้านของเพื่อน หรือไม่ลักขโมย หรือคิดโลภอยากได้ของของผู้อื่น	4.53	0.50	มากที่สุด
1.3 ประพฤติตนได้ตามที่พูดหรือคิด และรักษาคำมั่นสัญญาที่ให้ไว้กับผู้อื่น	4.71	0.80	มากที่สุด
1.4 ไม่เพิกเฉยต่อสิ่งที่ได้รับรู้และการกระทำที่ไม่ถูกต้อง และไม่หาประโยชน์ในทางที่ไม่ถูกต้อง	4.59	0.43	มากที่สุด
1.5 ตรงต่อเวลา หรือประพฤติตรงทั้งต่อหน้าที่ และปฏิบัติตามต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรง	4.41	0.87	มาก
1.6 ประพฤติตรง ทั้งต่อหน้าที่ ต่อวิชาชีพ หรือไม่ใช้เล่ห์กล คดโกง ทั้งทางตรง และทางอ้อม	4.76	0.47	มากที่สุด
1.7 รับผิดชอบต่อตนเอง และปฏิบัติอย่างเต็มที่ถูกต้อง หรือปฏิบัติตามคำมั่นสัญญา	4.59	0.49	มากที่สุด
1.8 คิดแยกแยะสิ่งที่ถูกต้องและสิ่งที่ไม่ถูกต้องและให้ข้อมูลที่ถูกต้อง และเป็นจริง	4.71	0.62	มากที่สุด
1.9 แยกแยะระหว่าง ประโยชน์ของตนเองและประโยชน์ที่เป็นของส่วนรวม	4.65	0.60	มากที่สุด

ตารางที่ 4 (ต่อ)

ข้อบ่งชี้ตามองค์ประกอบของคุณธรรมจริยธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	$\bar{X}$	S. D.	ระดับความเหมาะสม
1.10 แสดงให้เห็นว่าสามารถตรวจสอบได้ และพร้อมรับผิดชอบในผลของการตัดสินใจและการกระทำของตนเอง	4.53	0.71	มากที่สุด
1.11 ยึดความถูกต้องบนบรรทัดฐานและกฎระเบียบของสังคม เพื่อให้สมาชิกได้รับผลประโยชน์หรือเสียผลประโยชน์โดยไม่ลำเอียง	4.65	0.49	มากที่สุด
1.12 ตัดสินใจบนพื้นฐานของความต้องการและความแตกต่างระหว่างบุคคลเพื่อให้เกิดความเท่าเทียมในการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย	4.47	0.80	มาก
1.13 ไม่ดำเนินกิจกรรมที่นำมาซึ่งผลประโยชน์เหนือกว่าผู้อื่นด้วยวิธีการเบียดเบียนหรือทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน	4.65	1.06	มากที่สุด
1.14 ยึดมั่นในความถูกต้องและยืนหยัดที่จะกระทำในสิ่งที่ถูกต้องแม้ว่าจะมีความยาก ลำบากหรือมีอุปสรรคเข้ามาขัดขวาง	4.56	0.65	มากที่สุด
2. ความกตัญญู	4.69	0.39	มากที่สุด
2.1 เอาใจใส่ดูแลและยินดีช่วยเหลือภารกิจแบ่งเบาภาระงานของพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู อาจารย์เมื่อมีโอกาส	4.82	0.71	มากที่สุด
2.2 เคารพเชื่อฟัง และปฏิบัติตามคำสั่งสอนของพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูอาจารย์ทั้งต่อหน้า และลับหลัง	4.47	0.43	มาก
2.3 ยกย่องเชิดชูและการรักษาเกียรติ ของพ่อแม่ผู้ปกครอง สถานศึกษาอย่างตั้งใจ	4.76	0.43	มากที่สุด
2.4 ตอบแทนบุญคุณพ่อแม่ ครูอาจารย์ ผู้มีพระคุณ เมื่อมีโอกาส	4.76	0.47	มากที่สุด
2.5 ไม่นำความเดือดร้อนมาสู่บิดามารดา ครู อาจารย์รักษาชื่อเสียงของวงศ์ตระกูลไม่ให้เป็นที่รังเกียจหรือถูกดูหมิ่น	4.71	0.70	มากที่สุด
2.6 ตระหนักรู้ ระลึกถึงคุณผู้อื่นที่มีแก่ตนเอง ทั้งครอบครัว ที่ทำงานองค์กร และสังคม ประเทศชาติ	4.65	0.43	มากที่สุด
2.7 แสดงออกทางกาย วาจา และใจต่อผู้มีพระคุณ อย่างสุภาพ และให้เกียรติ	4.76	0.61	มากที่สุด
2.8 ดูแลเอาใจใส่ อุปการะช่วยเหลือผู้มีพระคุณ ในทางที่ถูกต้อง และไม่ประพฤติดนที่สร้างความเดือดร้อนให้ผู้มีพระคุณ และสังคม	4.59	0.58	มากที่สุด
3. ความมีระเบียบวินัย	4.58	0.79	มากที่สุด
3.1 รู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเอง หรือปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย	4.47	0.56	มาก
3.2 สามารถควบคุมอารมณ์ตนเอง เพื่อสร้างพฤติกรรมที่ดีอันนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้	4.29	0.87	มาก
3.3 รับผิดชอบในผลของการกระทำทั้งในด้านที่เป็นผลดีและผลเสีย	4.59	0.71	มากที่สุด
3.4 เคารพและปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ข้อบังคับกฎระเบียบ และกฎหมายของครอบครัว โรงเรียน ชุมชน สังคมสถานศึกษา สถาบัน องค์กร และประเทศชาติทั้งต่อหน้าและลับหลัง	4.76	0.58	มากที่สุด
3.5 เชื่อมั่นว่าการที่จะประสบผลสำเร็จตามที่ตั้งเป็นผลมาจากความสามารถ ทักษะ หรือการกระทำของตนเอง	4.41	0.58	มาก
3.6 ยินดีปฏิบัติตามระเบียบแบบแผน ข้อบังคับ และข้อปฏิบัติอย่างเต็มใจและตั้งใจ	4.59	0.58	มากที่สุด
3.7 ปฏิบัติต่อผู้อื่นโดยไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น และประพฤติตนตามหลักศีลธรรมอันดีงาม	4.71	0.71	มากที่สุด
3.8 ไม่เบียดเบียน ไม่รังแก ผู้อื่นให้เกิดความเดือดร้อน	4.71	0.56	มากที่สุด
3.9 ดำเนินชีวิตตามแบบแผน และสามารถอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข	4.71	0.71	มากที่สุด
3.10 ยอมรับข้อผิดพลาดจากการกระทำของตนพร้อมที่จะปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น	4.59	0.33	มากที่สุด
3.11 ปฏิบัติหน้าที่หรือดำเนินกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายอย่างสุดความสามารถ	4.76	0.46	มากที่สุด
3.12 มีความตรงต่อเวลาในการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ตามเวลาที่กำหนดไว้	4.41	0.54	มาก
ผลรวมองค์ประกอบและข้อบ่งชี้	4.62	0.40	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 ผลการประเมินความเหมาะสมข้อบ่งชี้ตามองค์ประกอบของคุณธรรมจริยธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่า ผลรวมทั้ง 3 องค์ประกอบ มีความเหมาะสม

อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.62$, $S.D = .40$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อบ่งชี้ พบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.29 ถึง 4.82 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ถึงมากที่สุด และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) อยู่ระหว่าง 0.33 ถึง 1.06

ผู้วิจัยกำหนดเป้าหมายการคัดเลือกข้อบ่งชี้ไว้ที่ความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.51 ขึ้นไป พบว่า ข้อบ่งชี้ที่ผ่านเกณฑ์การคัดเลือกจำนวนทั้งสิ้น 27 ข้อบ่งชี้ จากทั้งหมด 34 ข้อบ่งชี้ โดยแบ่งตามองค์ประกอบ ได้แก่ ด้านความซื่อสัตย์ ผ่านเกณฑ์ 12 จาก 14 ข้อบ่งชี้ ด้านความกตัญญู ผ่านเกณฑ์ 7 จาก 8 ข้อบ่งชี้ และด้านความมีระเบียบวินัย ผ่านเกณฑ์ 8 จาก 12 ข้อบ่งชี้

สรุปได้ว่า “ข้อบ่งชี้ตามองค์ประกอบของคุณธรรมจริยธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ที่มีความสำคัญที่สุด 3 ด้าน ประกอบด้วย ด้านความซื่อสัตย์ จำนวน 12 ข้อบ่งชี้ ด้านความกตัญญู จำนวน 7 ข้อบ่งชี้ และด้านความมีระเบียบวินัย จำนวน 8 ข้อบ่งชี้ รวมทั้งสิ้น 27 ข้อบ่งชี้”

ทั้งนี้ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของข้อบ่งชี้ตามองค์ประกอบของคุณธรรมจริยธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวนทั้งสิ้น 27 ข้อบ่งชี้ เพื่อหาค่าความสอดคล้อง (IOC) ของข้อบ่งชี้ตามองค์ประกอบอัตลักษณ์ คุณธรรมจริยธรรมสำหรับเยาวชน ตามความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน และให้ข้อเสนอแนะไว้ว่า ควรปรับความสอดคล้องของเนื้อหา ด้านความมีระเบียบวินัยในข้อบ่งชี้ข้อที่ 3.4 “เคารพและปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ข้อบังคับ กฎระเบียบ และกฎหมายของครอบครัว โรงเรียน ชุมชน สังคมสถานศึกษา สถาบัน องค์กร และประเทศชาติ ทั้งต่อหน้าและลับหลัง สามารถแบ่งออกเป็น 4 ข้อบ่งชี้ ได้แก่ 1) เคารพ และปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ของครอบครัว 2) เคารพ และปฏิบัติตามข้อตกลง ข้อบังคับ กฎระเบียบของโรงเรียน 3) เคารพ และปฏิบัติตาม กฎระเบียบ ของชุมชน และ 4) เคารพ และปฏิบัติตามกฎหมายขององค์กร สถาบัน และประเทศชาติ

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า “ข้อบ่งชี้ตามองค์ประกอบของคุณธรรมจริยธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ที่มีความสำคัญที่สุด 3 ด้าน ประกอบด้วย ด้านความซื่อสัตย์ จำนวน 12 ข้อบ่งชี้ ด้านความกตัญญู จำนวน 7 ข้อบ่งชี้ และด้านความมีระเบียบวินัย จำนวน 11 ข้อบ่งชี้ รวมทั้งสิ้น 30 ข้อบ่งชี้”

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์สภาพปัจจุบัน สภาพที่คาดหวัง และความต้องการจำเป็นเพื่อเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

คุณธรรมจริยธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (n = 377)					
	สภาพปัจจุบัน (D)		สภาพที่คาดหวัง (I)		PNI	ระดับ
	$\bar{X}$	แปลผล	$\bar{X}$	แปลผล		
1. ความซื่อสัตย์	3.70	มาก	4.96	มากที่สุด	.340	1
1.1 ยึดหลักความถูกต้องในการดำเนินชีวิต และละอายเกรงกลัวต่อการกระทำผิด	3.68	มาก	4.92	มากที่สุด	.336	6
1.2 ไม่พูดเท็จไม่เอาเปรียบผู้อื่นไม่คดโกงไม่ลักขโมยไม่ลอกผลงานหรือการบ้านของเพื่อน หรือคิดโลภอยากได้ของ ๆ ผู้อื่น	3.43	กลาง	4.92	มากที่สุด	.434	1
1.3 ประพฤติตนได้ตามที่พูดหรือคิด และปฏิบัติตามคำมั่นสัญญาที่ให้ไว้กับผู้อื่น	3.72	มาก	4.92	มากที่สุด	.322	8
1.4 ไม่เพิกเฉยต่อการกระทำที่ไม่ถูกต้องและไม่แสวงหาประโยชน์ในทางที่ไม่ถูกต้อง	3.61	มาก	4.92	มากที่สุด	.362	5
1.5 ประพฤติตรงทั้งต่อหน้า และลับหลัง และปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรง	3.64	มาก	5.00	มากที่สุด	.373	4
1.6 ประพฤติตรง ทั้งต่อหน้าที่ต่อวิชาชีพ ไม่ใช้เล่ห์กล คดโกงทั้งทางตรงและทางอ้อม	3.63	มาก	5.00	มากที่สุด	.377	3
1.7 รับผิดชอบต่อตนเอง และปฏิบัติอย่างเต็มตามกำลังและความสามารถ	3.94	มาก	5.00	มากที่สุด	.269	12
1.8 คิดแยกแยะสิ่งที่ถูกต้องและสิ่งที่ไม่ถูกต้องและให้ข้อมูลที่ถูกต้อง เป็นจริง	3.92	มาก	5.00	มากที่สุด	.275	11

ตารางที่ 5 (ต่อ)

คุณธรรมจริยธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (n = 377)					
	สภาพปัจจุบัน (D)		สภาพที่คาดหวัง (I)		PNI	ระดับ
	$\bar{X}$	แปลผล	$\bar{X}$	แปลผล		
1.9 แยกแยะระหว่างประโยชน์ของตน เองและประโยชน์ที่เป็นของส่วนรวม	3.89	มาก	5.00	มากที่สุด	.285	10
1.10 แสดงให้เห็นว่าสามารถตรวจสอบได้ และพร้อมรับผิดชอบในผลของการตัดสินใจ และการกระทำของตนเอง	3.72	มาก	4.92	มากที่สุด	.322	9
1.11 ยึดความถูกต้องบนบรรทัดฐานและกฎระเบียบของสังคม เพื่อให้สมาชิกได้รับผลประโยชน์หรือเสียผลประโยชน์โดยไม่ลำเอียง	3.70	มาก	4.92	มากที่สุด	.329	7
1.12 ไม่ดำเนินกิจกรรมที่นำมาซึ่งผลประโยชน์เหนือกว่าผู้อื่นด้วยวิธีการเบียดเบียน หรือทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน	3.58	มาก	5.00	มากที่สุด	.396	2
2. ความกตัญญู	3.70	มาก	4.95	มากที่สุด	.337	2
2.1 เอาใจใส่ดูแลและยินดีช่วยเหลือ การกิจแบ่งเบาภาระการงานของพ่อแม่ผู้ปกครอง ครู อาจารย์เมื่อมีโอกาส	3.68	มาก	4.92	มากที่สุด	.336	6
2.2 ยกย่องเชิดชู และรักษาเกียรติ ของพ่อแม่ผู้ปกครอง สถานศึกษาอย่างตั้งใจ	3.43	ปานกลาง	5.00	มากที่สุด	.457	1
2.3 ตอบแทนบุญคุณพ่อแม่ ครูอาจารย์ ผู้มีพระคุณเมื่อมีโอกาส	3.72	มาก	5.00	มากที่สุด	.344	5
2.4 ไม่นำความเดือดร้อนมาสู่บิดามารดา ครู อาจารย์รักษาชื่อเสียงของวงศ์ตระกูล ไม่ให้เป็นที่รังเกียจหรือถูกดูหมิ่น	3.61	มาก	4.92	มากที่สุด	.362	2
2.5 ตระหนัก รู้ระลึกถึงคุณผู้อื่น ที่มีแก่ตนเองทั้งครอบครัว ที่ทำงาน องค์กร และสังคมประเทศชาติ	3.64	มาก	4.92	มากที่สุด	.351	4
2.6 แสดงออกทางกาย วาจา และใจต่อผู้มีพระคุณอย่างสุภาพ และให้เกียรติ	3.63	มาก	4.92	มากที่สุด	.355	3
2.7 ไม่ประพฤติดนที่สร้างความเดือดร้อนให้ผู้มีพระคุณและสังคม	3.94	มาก	4.92	มากที่สุด	.248	7
3. ความมีระเบียบวินัย	3.79	มาก	4.92	มากที่สุด	.298	3
3.1 รับผิดชอบในผลของการกระทำทั้งในด้านที่เป็นผลดี และผลเสีย	3.76	มาก	4.92	มากที่สุด	.308	2
3.2 ยินดีปฏิบัติตามระเบียบแบบแผน ข้อบังคับ และข้อปฏิบัติอย่างเต็มใจ และตั้งใจ	3.71	มาก	4.92	มากที่สุด	.326	1
3.3 ปฏิบัติต่อผู้อื่นโดยไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น และประพฤติตนตามหลักศีลธรรมอันดีงาม	3.77	มาก	4.92	มากที่สุด	.305	3
3.4 ไม่เบียดเบียน ไม่รังแกผู้อื่นให้เกิดความเดือดร้อน	3.82	มาก	4.92	มากที่สุด	.287	10
3.5 ดำเนินชีวิตตามแบบแผนและสามารถอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข	3.78	มาก	4.92	มากที่สุด	.301	4
3.6 ยอมรับข้อผิดพลาดจากการกระทำของตนพร้อมที่จะปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น	3.88	มาก	4.92	มากที่สุด	.268	11
3.7 ปฏิบัติหน้าที่หรือดำเนินกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายอย่างสุด ความสามารถ	3.80	มาก	4.92	มากที่สุด	.294	5
3.8 เคารพ และปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ของครอบครัว	3.80	มาก	4.92	มากที่สุด	.294	6
3.9 เคารพ และปฏิบัติตามข้อตกลง ข้อบังคับ กฎระเบียบของโรงเรียน	3.80	มาก	4.92	มากที่สุด	.294	7
3.10 เคารพ และปฏิบัติตามกฎระเบียบ ของชุมชน	3.81	มาก	4.92	มากที่สุด	.291	8
3.11 เคารพ และปฏิบัติตามกฎหมายขององค์กร สถาบัน และประเทศชาติ	3.82	มาก	4.92	มากที่สุด	.287	9
ผลรวม ทั้ง 3 ด้าน	3.78	มาก	4.94	มากที่สุด	.306	-

จากตารางที่ 5 สภาพปัจจุบัน สภาพที่คาดหวัง และความต้องการจำเป็นเพื่อเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า ผลรวมทั้ง 3 องค์ประกอบ สภาพปัจจุบัน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.78 อยู่ในระดับมาก ส่วนสภาพที่คาดหวัง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.94 อยู่ในระดับมากที่สุด และค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI = 0.306 เมื่อแบ่งออกเป็นรายองค์ประกอบ และรายชื่อข้างชี้ พบว่า

1. องค์ประกอบที่ 1 ความซื่อสัตย์ พบว่า สภาพปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.70 อยู่ในระดับมาก ส่วนสภาพที่คาดหวังมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.96 อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI .340 ลำดับที่ 1 และรายข้อบ่งชี้ที่ 1.2 ไม่พูดเท็จไม่เอาเปรียบผู้อื่นไม่คดโกงไม่ลักขโมยไม่ลอกผลงานหรือการบ้านของเพื่อน หรือคิดโลภอยากได้ของ ๆ ผู้อื่น โดยมีค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI .434 ลำดับที่ 1 ตามลำดับ

2. องค์ประกอบที่ 2 ความกตัญญู พบว่า สภาพปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.70 อยู่ในระดับมาก ส่วนสภาพที่คาดหวังมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.95 อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI 0.02 ลำดับที่ 2 และรายข้อบ่งชี้ที่ 2.2 ยกย่องเชิดชู และรักษาเกียรติ ของพ่อแม่ผู้ปกครอง สถานศึกษาอย่างตั้งใจ โดยมีค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI .457 ลำดับที่ 1 ตามลำดับ

3. องค์ประกอบที่ 3 ความมีระเบียบวินัย พบว่า สภาพปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.79 อยู่ในระดับมาก ส่วนสภาพที่คาดหวัง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.92 อยู่ระดับมากที่สุด ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI .298 ลำดับที่ 3 และรายข้อบ่งชี้ที่ 3.2 ยินดีปฏิบัติตามระเบียบแบบแผน ข้อบังคับ และข้อปฏิบัติอย่างเต็มใจ และตั้งใจ โดยมีค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI .457 ลำดับที่ 1 ตามลำดับ

การอภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การประเมินความต้องการจำเป็นในการเสริมสร้างคุณธรรมและจริยธรรม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ได้สามารถอภิปรายผลการวิจัย ประกอบด้วย 2 ประเด็นหลัก ดังนี้

1. ผลการศึกษาองค์ประกอบ และข้อบ่งชี้คุณธรรมจริยธรรม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ของคุณธรรมจริยธรรม ประกอบด้วย ความซื่อสัตย์ ความกตัญญู และความมีระเบียบวินัย รวมทั้งทั้งสิ้น 30 ข้อบ่งชี้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ [12] ดวงแก้ว เฉยเจริญ และคณะ (2558) ได้ศึกษา การวิเคราะห์องค์ประกอบของคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเรียนวิชาที่เน้นการปฏิบัติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า คุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเรียนวิชาที่เน้นการปฏิบัติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ประกอบด้วย ความมีวินัย ความรับผิดชอบ ความใฝ่รู้ใฝ่เรียน ความมีระเบียบ ความอดทน รักความเป็นไทย ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความมุ่งมั่นในการทำงาน และความสามารถแก้ปัญหา และสอดคล้องกับงานวิจัยของ [13] รจรินทร์ ผลนา และ ศิริพันธ์ ตียะวงศ์สุวรรณ (2559) ได้ศึกษาการพัฒนาตัวบ่งชี้คุณลักษณะความเป็นคนดีของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 7 พบว่า คุณลักษณะความเป็นคนดีมี 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ 1) ความดีต่อตนเอง (มีวินัย ขยันหมั่นเพียร อดทน ประหยัด มีคุณธรรมจริยธรรม ใฝ่เรียนรู้ ละอายเกรงกลัวต่อการทำผิด 2) ความดีต่อผู้อื่น (ยุติธรรม ซื่อสัตย์ รับผิดชอบ เอื้อเฟื้อ เผื่อแผ่ เคารพ ร่วมมือ กตัญญูต่อผู้มีมนุษยสัมพันธ์) 3) ความดีต่อสังคม (รักษาศาสนาพระมหากษัตริย์ รักความเป็นไทยประชาธิปไตย เสียสละ จิตสาธารณะ) และสอดคล้องกับงานวิจัยของ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ [14] ติรณา พลอยสวัสดิ์ไชย สุวิมล ติรณานันท์ และกมลทิพย์ ศรีหาเศษ (2562) ได้ศึกษา การศึกษาองค์ประกอบของพฤติกรรมจากความฉลาดทางอารมณ์และ ความฉลาดทางจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 สำนักงานเขตหนองจอก สังกัดกรุงเทพมหานคร พบว่า องค์ประกอบพฤติกรรมจากความฉลาดทางอารมณ์ และความฉลาดทางจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 สำนักงานเขตหนองจอก สังกัดกรุงเทพมหานคร ประกอบด้วย การเรียก ร้องความสนใจ การควบคุมอารมณ์ ความเมตตา กรุณา การคิดอย่างมีเหตุผล การรบกวนชั้นเรียน ความมีระเบียบวินัย การขาดความมั่นใจตนเอง ความมีสัมมาคารวะ ความมีจิตสาธารณะ การให้อภัย การเข้าร่วมกิจกรรม, การรับผิดชอบต่อตนเองการเข้าสังคมการให้อภัยตนเองความซื่อสัตย์ ความรอบคอบความสุภาพ การรักษาสัญญา และการเอาตัวรอด และสอดคล้องกับงานวิจัยของ [15] พันธุ์รัช ศรีทิพพันธุ์ วิไลรัตน์ จุลเดช และรัชทวี เกาโต (2566) ได้ศึกษาการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมของนักเรียนอนุบาล 2 โดยการประยุกต์ใช้

การวิจัยเป็นฐาน โรงเรียนเทศบาลชุมชนวิมลวิทยา พบว่า องค์ประกอบของคุณธรรมจริยธรรม ประกอบด้วย ความซื่อสัตย์ สุจริต ความเมตตา กรุณา ความมีระเบียบวินัย ความสามัคคี ความขยัน ความรับผิดชอบ ประหยัดอดออม ความสะอาด ความอดทนอดกลั้น ความสุภาพ การมีมารยาท ความมีน้ำใจ และจิตอาสา และสอดคล้องกับงานวิจัยของ [16] Global Indian International School (2023) ได้ศึกษาองค์ประกอบทางศีลธรรมที่สำคัญสำหรับนักเรียน เพื่อช่วยให้นักเรียนเป็นคนดีในชีวิตร พบว่า องค์ประกอบทางศีลธรรมที่สำคัญสำหรับนักเรียน ประกอบด้วย ความเคารพ เคารพและรักครอบครัว การปรับและการประนีประนอม เห็นอกเห็นใจผู้อื่นนับถือศาสนา ความยุติธรรม ความซื่อสัตย์ การตระหนักถึงผลกระทบทางร่างกายและจิตใจจากการทำร้ายผู้อื่น การไม่ขโมยเป็นสิ่งที่ผิด ความรักในการศึกษา และความเท่าเทียมกัน

2. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่คาดหวัง และความต้องการจำเป็นเพื่อเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

สำหรับผลการศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่คาดหวัง และความต้องการจำเป็นเพื่อเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า ผลรวมทั้ง 3 องค์ประกอบ สภาพปัจจุบัน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.78 อยู่ในระดับมาก ส่วนสภาพที่คาดหวัง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.94 อยู่ในระดับมากที่สุด และค่าดัชนีความต้องการจำเป็น $PNI = 0.306$ สามารถอภิปรายผลได้ 3 ประเด็นหลัก ดังนี้

2.1 องค์ประกอบที่ 1 ความซื่อสัตย์ พบว่า สภาพปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.70 มาก อยู่ในระดับมาก ส่วนสภาพที่คาดหวังมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.96 อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น $PNI .340$ ลำดับที่ 1 และรายข้อข้อที่ 1.2 ไม่พูดเท็จไม่เอาเปรียบผู้อื่นไม่คดโกงไม่ลักขโมยไม่ลอกผลงานหรือการบ้านของเพื่อน หรือคิดโลภอยากได้ของ ๆ ผู้อื่นโดยมีค่าดัชนีความต้องการจำเป็น $PNI .434$ ลำดับที่ 1 ตามลำดับ ปรากฏการณ์นี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ [17] พรทิพย์ หาราชพานดร (2565) ที่พบว่าความซื่อสัตย์สุจริตเป็นความต้องการจำเป็นอันดับต้น ๆ ในการพัฒนาผู้เรียน นอกจากนี้ การที่ตัวบ่งชี้เรื่องการไม่ลอกผลงานหรือคดโกงมีค่าความต้องการจำเป็นสูง ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ [18] พระปลัดนิคม กตปญโญ พระสุธีวีรบัณฑิต และพระปลัดระพิน พุทธิสารโร (2565) ที่ระบุว่า สภาพแวดล้อมทางเทคโนโลยีสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงไป ทำให้เยาวชนมีโอกาสหลงผิดและมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนได้ง่ายขึ้น รวมถึงนักเรียนยุคปัจจุบันมักมองเรื่องคุณธรรมจริยธรรมมีความสำคัญน้อยกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ทำให้บางครั้งเลือกใช้ชีวิตที่ไม่ซื่อตรงเพื่อให้ได้มาซึ่งผลงานหรือคะแนน

2.2 องค์ประกอบที่ 2 ความกตัญญู พบว่า สภาพปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.70 อยู่ในระดับมาก ส่วนสภาพที่คาดหวังมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.95 อยู่ในระดับมากที่สุดถึง ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น $PNI 0.02$ ลำดับที่ 2 และรายข้อข้อที่ 2.2 ยกย่องเชิดชู และรักษาเกียรติ ของพ่อแม่ผู้ปกครอง สถานศึกษาอย่างตั้งใจ โดยมีค่าดัชนีความต้องการจำเป็น $PNI .457$ ลำดับที่ 1 ตามลำดับ สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาช่องว่างระหว่างวัยและความเปราะบางของสถาบันครอบครัว ซึ่งสอดคล้องกับรายงานของโครงการศึกษาวิจัยศักยภาพท้องถิ่นในการพัฒนาและคุ้มครองเด็กและเยาวชน [19] พระครูภาวนาโพธิคุณ (สมชาย กนตสีโล) พระวิมาน คมกัปปญโญ พระมหาณัฐกิตติ อนารโท และพระสมภาร จิตญาโณ (2561) ได้ศึกษาการพัฒนาพฤติกรรมเชิงจริยธรรมของเยาวชนท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี: กรณีศึกษาเยาวชนไทยในจังหวัดขอนแก่น พบว่า ความบกพร่องทางครอบครัวเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมเชิงลบ นอกจากนี้ การที่นักเรียนยังขาดการแสดงออกถึงการยกย่องเชิดชูสถาบันครอบครัวและโรงเรียนอย่างเหมาะสม สอดคล้องกับข้อเสนอแนะของ [20] พระดิเรกศักดิ์ อดตทิโป (พิมพ์บุตร) เกษม แสงนันท บัญเชิด ขำนิสาสตร์ และพระสุรชัย สุรขโย (2567) ได้ศึกษาการจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรมสำหรับนักเรียน พบว่า สถานศึกษาจำเป็นต้องจัดกิจกรรมที่มุ่งเน้นการลงมือปฏิบัติจริงเพื่อให้นักเรียนมีพื้นที่ในการแสดงออกถึงความกตัญญูในรูปแบบที่จับต้องได้และสร้างสรรค์

2.3 องค์ประกอบที่ 3 ความมีระเบียบวินัย พบว่า สภาพปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.79 อยู่ในระดับมาก ส่วนสภาพที่คาดหวัง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.92 อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น $PNI .298$ ลำดับที่ 3

และรายข้อบ่งชี้ที่ 3.2 ยินดีปฏิบัติตามระเบียบแบบแผน ข้อบังคับ และข้อปฏิบัติอย่างเต็มที่ และตั้งใจ โดยมีค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI .457 ลำดับที่ 1 ตามลำดับ ปัญหาเรื่องระเบียบวินัยไม่ได้อยู่ที่การไม่รู้กฎ แต่ขาดความเต็มใจในการปฏิบัติ ซึ่งอธิบายได้จากข้อมูลของ [21] สุพิรุฬห์ กล้วยป่า และ อภิรดี จรรย์รังษิโรจน์ (2567) ความเปลี่ยนแปลงทางสังคมทำให้เยาวชนมีค่านิยมที่ยึดถือความเป็นปัจเจกและต้องการอิสระมากขึ้น การบังคับใช้กฎระเบียบแบบเดิมจึงอาจไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอ การส่งเสริมวินัยที่ประสบความสำเร็จนั้น ต้องมาจากการรับฟังเสียงของนักเรียนและให้เสรีภาพในการร่วมสร้างทางเลือก เพื่อนำไปสู่การสร้างวินัยเชิงบวก ที่เกิดจากความเต็มใจอย่างแท้จริง

บทสรุป

จากการวิจัยเรื่อง การประเมินความต้องการจำเป็นในการเสริมสร้างคุณธรรมและจริยธรรมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. องค์ประกอบและข้อบ่งชี้คุณธรรมจริยธรรม ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ 1) ความซื่อสัตย์ 2) ความกตัญญู และ 3) ความมีระเบียบวินัย รวมทั้งสิ้น 30 ข้อบ่งชี้ ซึ่งครอบคลุมพฤติกรรมที่พึงประสงค์ของนักเรียนในบริบทสังคมปัจจุบัน

2. สภาพปัจจุบัน สภาพที่คาดหวัง และความต้องการจำเป็น ภาพรวมของคุณธรรมจริยธรรมทั้ง 3 องค์ประกอบ มีสภาพปัจจุบันอยู่ในระดับมาก และสภาพที่คาดหวังอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาค่าดัชนีความต้องการจำเป็น พบว่าความซื่อสัตย์ เป็นด้านที่มีความต้องการจำเป็นสูงสุดเป็นอันดับ 1 รองลงมาคือ ความกตัญญู และ ความมีระเบียบวินัยตามลำดับ โดยเมื่อพิจารณาในรายข้อบ่งชี้ที่มีความต้องการจำเป็นเร่งด่วนที่สุดในแต่ละด้าน พบว่า 1) ด้านความซื่อสัตย์ ข้อที่ต้องการการส่งเสริมมากที่สุดคือ การไม่พูดเท็จ ไม่คดโกง ไม่ลอกผลงานหรือการบ้านของเพื่อน 2) ด้านความกตัญญู ข้อที่ต้องการการส่งเสริมมากที่สุดคือ การยกย่องเชิดชูและรักษาเกียรติของพ่อแม่ ผู้ปกครอง และสถานศึกษาอย่างตั้งใจ 3) ด้านความมีระเบียบวินัย ข้อที่ต้องการการส่งเสริมมากที่สุดคือ ความเต็มใจและยินดีที่จะปฏิบัติตามระเบียบแบบแผน และข้อบังคับ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

จากดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI) และการอภิปรายผล ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับสถานศึกษา ครูผู้สอน และผู้ปกครองในการเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรม ดังนี้

1.1 การส่งเสริมด้านความซื่อสัตย์ (ลำดับความสำคัญที่ 1) สถานศึกษาและครูผู้สอนควรปรับเปลี่ยนกระบวนการวัดและประเมินผล โดยลดการให้ความสำคัญกับคะแนนผลสัมฤทธิ์ เพียงอย่างเดียว และหันมาเน้นประเมินที่กระบวนการเรียนรู้และความพยายาม เพื่อลดแรงจูงใจในการลอกผลงานหรือทุจริต นอกจากนี้ควรบูรณาการเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อและจริยธรรมทางเทคโนโลยี (Digital Citizenship) เข้าไปในชั้นเรียน เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงผลเสียของการคดโกงในยุคดิจิทัล

1.2 การส่งเสริมด้านความกตัญญู (ลำดับความสำคัญที่ 2) สถานศึกษาควรจัดกิจกรรมที่เสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างครอบครัวและโรงเรียน (Family-School Partnership) โดยเน้นกิจกรรมเชิงปฏิบัติที่สร้างสรรค์ ลดความเป็นทางการหรือรูปแบบพิธีการที่ตายตัว เพื่อให้เด็กนักเรียนมีพื้นที่ในการแสดงออกถึงความรัก ความกตัญญู และการให้เกียรติผู้ปกครองในรูปแบบที่สอดคล้องกับวัยและลดช่องว่างระหว่างเจเนอเรชัน

1.3 การส่งเสริมด้านความมีระเบียบวินัย (ลำดับความสำคัญที่ 3) สถานศึกษาควรปรับเปลี่ยนแนวทางการจัดระเบียบวินัยจากการบังคับใช้อำนาจ เป็นการสร้างวินัยเชิงบวก (Positive Discipline) โดยเปิดโอกาสให้นักเรียน

มีส่วนร่วมในการออกแบบ กำหนดข้อตกลง หรือกฎระเบียบของห้องเรียนและโรงเรียนร่วมกัน เพื่อสร้างความรู้สึกร่วมเป็นเจ้าของ (Sense of Belonging) ซึ่งจะนำไปสู่ความเต็มใจและยินดีที่จะปฏิบัติตามกฎกติกาอย่างยั่งยืน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) เพื่อพัฒนารูปแบบ กิจกรรม หรือนวัตกรรมทางการศึกษา ที่มุ่งเน้นการแก้ปัญหาพฤติกรรมการลอกผลงานและการทุจริตทางการเรียนของนักเรียนอย่างเป็นรูปธรรม

2.2 ควรมีการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เจาะลึกถึงบริบทของสถาบันครอบครัวที่ส่งผลต่อการแสดงออกด้านความกตัญญู เพื่อนำมาสร้างแนวทางความร่วมมือระหว่างบ้านและโรงเรียนที่สอดคล้องกับความหลากหลายของครอบครัวในยุคปัจจุบัน

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวพระพุทธศาสนา เพื่อเสริมสร้างอัตลักษณ์คุณธรรมจริยธรรมของเยาวชนในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

เอกสารอ้างอิง

- [1] Danprasit, P. S. S., Chamnanphuttiophon, S., & Nuthongkaew, K. (2024). Model for the development of moral intelligent among young people social problems in Nakhon Si Thammarat Province. *Journal of Social Science and Cultural*, 8(11), 86–97. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/JSC/article/view/277929>
- [2] Jaisaodee, C. (2024). The use of active learning in the moral and ethical development of youth in the 21st century. *Payap University Journal*, 34(1), 165–180. <https://doi.org/10.14456/pyuj.2024.11>
- [3] sirattanamunee. (2018). Enhancing the Morality and Ethics of Juvenil by Using Cultural Capital. *Journal of Educational Review Faculty of Education in MCU*, 5(3).
- [4] Thongdee, T. (2025). Moral and Ethical Development Guidelines for Thai Youth in the 21st Century. *Journal of Educational Resources and Research*, 1(2), 33–42.
- [5] Hansapanadon, P., & Perathoranich, C. (2022). Guidelines for promoting morality and ethics of students in medium-sized schools under the Office of the Rayong Primary Educational Service Area 1. *Journal of Management and Local Innovation*, 4(3), 114–126.
- [6] Kasornbua P. K. (2018). Enhancing the Morality and Ethics of Juvenil by Using Cultural Capital. *Journal of Educational Review Faculty of Education in MCU*, 5(3), 15–25
- [7] Phra Maha Bun Sri Yanawuttho, Sumanop Siwarat, & Saneh Dechawong. (2019). Enhancing Morality and Ethics through the Five Virtues for Secondary School Students at Suksanaree Witthaya School, Bang Bon District, Bangkok. *The Journal of Pacific Institute of Management Science (Humanities and Social Science)*, 5(1), 1–10.
- [8] จักรพงษ์ แผ่นทอง (2568). การประเมินความต้องการจำเป็นด้วยวิธี Priority Needs Index (PNI). <https://krujakrapong.com>.
- [9] Wongwanich, S. (2007). *Needs assessment research*. Chulalongkorn University Press.

- [10] Khomsan Phrommek. (2022). Promoting morality and ethics among students of Triam Udom Suksa Pattanakarn Surat Thani School. *Journal of Buddhist Sociology*, 7(2), 209-222.
- [11] Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607–610. <https://doi.org/10.1177/001316447003000308>
- [12] ดวงแก้ว เฉยเจริญ. (2558). การวิเคราะห์องค์ประกอบของคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเรียนวิชาที่เน้นการปฏิบัติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 9(3), 160-172.
- [13] รจรินทร์ ผลนา และศิริพันธ์ ดิยะวงศ์สุวรรณ. (2559). การพัฒนาตัวบ่งชี้คุณลักษณะความเป็นคนดีของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครราชสีมา เขต 7. *วารสารราชพฤกษ์*, 14(3), 100-110.
- [14] ทิรณา พลอยสวัสดิ์ไชย สุวิมล ตีรกันันท์ และกมลทิพย์ ศรีหาเศษ. (2562). การศึกษาองค์ประกอบของพฤติกรรมจากความฉลาดทางอารมณ์และความฉลาดทางจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 สำนักงานเขตหนองจอก สังกัดกรุงเทพมหานคร. *วารสารการวัดผลการศึกษา*, 36(100), 110-125.
- [15] พันธุ์ธัช ศรีทิพพันธุ์ วิไลรัตน์ จุลเดช และรัชชวิทย์ เกาโด. (2565). การพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมของนักเรียนอนุบาล 2 โดยการประยุกต์ใช้การวิจัยเป็นฐานโรงเรียนเทศบาลชุมชนวิมลวิทยา. *ศึกษาศาสตร์ มจร*, 11(2), 362-376.
- [16] Global Indian International School. (2023, มกราคม 12). *Important moral values for students to help them be a good person in life*. <https://shorturl.asia/llrPu>
- [17] พรทิพย์ หาราชพานดร. (2565). แนวทางการเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรมของนักเรียนในโรงเรียนขนาดกลางสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ระยอง เขต 1. *วารสารการบริหารจัดการและนวัตกรรมท้องถิ่น*, 4(3), 120-121.
- [18] พระปลัดนิคม กตปญโญ พระสุธีวีรบัณฑิต และพระปลัดระพีณ พุทธิสาโร. (2565). การพัฒนาเยาวชนต้นแบบด้านคุณธรรมจริยธรรมของคณะสงฆ์ จังหวัดสุราษฎร์ธานี. <https://e-thesis.mcu.ac.th/items/4716>
- [19] พระครูภาวนาโพธิคุณ (สมชาย กนตสีโล) พระวิมาน คมกัปปญโญ พระมหาณัฐกิตติ อนารโท และพระสมภาร ฐิตญาโณ. (2561). *การพัฒนาพฤติกรรมเชิงจริยธรรมของเยาวชนท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี : กรณีศึกษาเยาวชนไทยในจังหวัดขอนแก่น*. <https://shorturl.asia/oHfC5>
- [20] พระดิเรกศักดิ์ อุตตทโป (พิมพ์บุตร) เกษม แสงนนท์ บุญเชิด ชำนิศาสตร์ และพระสุรชัย สุรชัย. (2567). การจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรมสำหรับนักเรียน. *วารสารการบริหารการศึกษาและมนุษยสังคมศาสตร์*, 2(1-2), 66-74.
- [21] สุพิรุฬห์ กล้วยป่า และอภิรติ จิรยารังษีโรจน์. (2567). ความต้องการจำเป็นของการพัฒนาการบริหารกิจการนักเรียนโรงเรียนแก่งคอยตามแนวคิดเสียงของนักเรียน. *วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์*, 9(2), 1445-1458.

ปัจจัยหลักที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาในวิทยาลัยเทคนิค และอาชีวศึกษาหงเหอ มณฑลยูนนาน ประเทศจีน

Key Factors Influencing Autonomous Learning Effectiveness of Students at Honghe Vocational and Technical College, Yunnan Province, China

มาน หลี¹, สุรัชย์ ทรายวรรณกิจ^{2*}, และ สุกนธ์ อุดลเดชา³

Man Li¹, Surachai Traiwannakij^{2*}, and Sukon Aduldaecha³

1, 2*, 3 สถาบันวิทยาศาสตร์ นวัตกรรม และวัฒนธรรม, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ, กรุงเทพมหานคร, ประเทศไทย

1, 2*, 3 Institute of Science Innovation and Culture, Rajamangala University of Technology Krungthep, Bangkok, Thailand

Received: May 13, 2025 Revised: November 13, 2025 Accepted: November 20, 2025

บทคัดย่อ

นักศึกษาระดับอาชีวศึกษาจำนวนมากยังขาดทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ อันเป็นผลจากความแตกต่างด้านจิตวิทยาและปัจจัยประชากร ส่งผลให้ขีดความสามารถในการปรับตัวและศักยภาพในการเรียนรู้ตลอดชีวิตถูกจำกัด การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาว่าปัจจัยประชากร การเรียนรู้แบบกำกับตนเอง (Self-Regulated Learning: SRL) ความเชื่อมั่นในตนเอง (Self-Efficacy) และความเพียรพยายาม (GRIT) ส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ด้วยตนเองในกลุ่มนักศึกษาอาชีวศึกษาในประเทศจีนหรือไม่ ทั้งนี้ รายงาน *Learning to Be* ขององค์การยูเนสโก (UNESCO) ได้เน้นย้ำว่าการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและการเรียนรู้ด้วยตนเองถือเป็นปัจจัยสำคัญในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง [1] (UNESCO, 1972) ซึ่งเป็นรากฐานให้การเรียนรู้ด้วยตนเองกลายเป็นวาระสำคัญของการศึกษาระดับโลก [1] (UNESCO, 1972; [2] OECD, 2019) โดย SRL ช่วยให้ผู้เรียนสามารถบริหารจัดการแรงจูงใจและกลยุทธ์การเรียนรู้ของตนได้ [3] (Zimmerman, 2002; [4] Karabenick & Zusho, 2015) อีกทั้งพบว่าผู้ที่มีทักษะ SRL สูงย่อมมีผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ที่ดีกว่า [5] (Berkhout et al., 2015) นอกจากนี้ ความเชื่อมั่นในตนเองยังส่งเสริมทั้ง SRL และการเรียนรู้ด้วยตนเอง [6] (Bandura, 1986; [7] Panadero, 2017) ในขณะที่ GRIT ซึ่งหมายถึงความพากเพียรและความหลงใหลต่อเป้าหมายระยะยาว ช่วยสนับสนุนการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง [8] (Duckworth et al., 2007; [9] Credé et al., 2017) ทั้งนี้ ปัจจัยประชากร เช่น เพศและอายุ ก็มีอิทธิพลต่อคุณลักษณะดังกล่าวและผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ [10] (Chen, 2020; [11] Huang, 2022) การเก็บข้อมูลดำเนินการโดยใช้วิธีสุ่มตัวอย่างแบบมีความน่าจะเป็นหลายขั้นตอน จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด 6,770 คน ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาและเทคนิคหงเหอ มณฑลยูนนาน ประเทศจีน ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน ซึ่งมากกว่าขนาดตัวอย่างขั้นต่ำที่คำนวณโดยใช้สูตรของ Yamane [12] (Yamane, 1967) กำหนดไว้ที่ 378 คน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงสถิติพบว่า เพศ สาขาวิชา และอายุ มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติต่อประสิทธิภาพของการเรียนรู้ด้วยตนเอง ($p \approx .000$) นอกจากนี้ ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณพบว่า SRL ความเชื่อมั่นในตนเอง และ GRIT ล้วนมีอิทธิพลเชิงบวกต่อประสิทธิภาพของการเรียนรู้ด้วยตนเอง (p -value อยู่ระหว่าง .000 ถึง .008) ผลการศึกษานี้จึงเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ที่สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางกำหนดกลยุทธ์ทางการศึกษา โดยเน้นการส่งเสริม SRL ความเชื่อมั่นในตนเอง

* Corresponding Author: Tel: 081 666 5105

Email Address: surachai.t@mail.rmutk.ac.th

DOI: 10.14456/lartsj.2026.21

และความเพียรพยายาม ผ่านแนวทางที่คำนึงถึงความแตกต่างรายบุคคล เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการเตรียมความพร้อมด้านวิชาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การเรียนรู้แบบกำกับตนเอง ความเชื่อมั่นในตนเอง ความเพียรพยายาม ประสิทธิภาพการเรียนรู้ด้วยตนเอง

Abstract

Many secondary vocational students lack effective autonomous learning skills due to psychological and demographic differences, limiting their adaptability and lifelong learning potential. This study examines how demographic factors, self-regulated learning (SRL), self-efficacy, and GRIT influence autonomous learning effectiveness among secondary vocational students in China. UNESCO's *Learning to Be* report highlighted student-centered, self-directed learning as essential for adapting to change [1] (UNESCO, 1972), establishing autonomous learning as a global educational priority [1] (UNESCO, 1972; [2] OECD, 2019). SRL enables learners to manage motivation and strategies [3] (Zimmerman, 2002; [4] Karabenick & Zusho, 2015), with stronger self-regulation linked to better outcomes [5] (Berkhout et al., 2015). Self-efficacy strengthens both SRL and autonomous learning [6] (Bandura, 1986; [7] Panadero, 2017), while GRIT—defined as perseverance and passion for long-term goals—supports sustained engagement [8] (Duckworth et al., 2007; [9] Credé et al., 2017). Demographic factors such as gender and age also influence these traits and learning outcomes [10] (Chen, 2020; [11] Huang, 2022). Using a multi-stage probability sampling method, 400 out of 6,770 students from Yunnan Honghe Vocational and Technical College were surveyed, exceeding the minimum sample size of 378 calculated using Yamane's formula [12] (Yamane, 1967). Statistical analyses showed significant differences in learning effectiveness by gender, major, and age ($p \approx .000$). Multiple regression revealed that SRL, self-efficacy, and GRIT all positively impact autonomous learning effectiveness (p -values ranging from .000 to .008). These findings offer empirical evidence to guide educational strategies, emphasizing the importance of fostering SRL, self-efficacy, and perseverance through personalized approaches that support lifelong learning and vocational readiness.

Keywords: Self-regulated Learning, Self-efficacy, GRIT, Autonomous Learning Effectiveness

Introduction

Autonomous learning has been emphasized globally since UNESCO's *Learning to Be* (1972), promoting student-centered education and lifelong learning to meet societal changes [1] (UNESCO, 1972). This vision aligns with 21st-century educational reforms, as seen in the OECD Learning Compass 2030 [2] OECD (2019). Closely linked is self-regulated learning (SRL), where learners actively manage motivation, strategies, and behaviors to achieve goals [3-4] (Zimmerman, 2002; Karabenick & Zusho, 2015). Through self-observation and adjustment, SRL bridges current abilities and desired outcomes [13] (Schunk & Greene, 2018). Reflecting these ideas, China's Ministry of Education introduced the "108 Curriculum" to promote

personalized learning and flexible self-planned activities, supporting lifelong learning [14] (Ministry of Education, 2014; [15] 2018; [16] Zhang et al., 2020; [17] Luan et al., 2023).

Research consistently shows SRL as central to autonomous learning effectiveness. Learners with strong self-regulation achieve better outcomes [5] (Berkhout et al., 2015), confirmed by [18] Dent & Koenka (2016) and [19] Broadbent & Poon (2015). Self-efficacy, or belief in one's capabilities [6] (Bandura, 1986), is another key factor enhancing motivation, strategy use, and persistence [7] (Panadero, 2017; [20] Wanet et al., 2012; [21] Usher & Pajares, 2008; [22] Klassen & Usher, 2010). GRIT, defined as perseverance and passion for long-term goals [8] (Duckworth et al., 2007), supports sustained learning efforts [23] (Duckworth & Quinn, 2009; [9] Credé et al., 2017; [24] Lam & Zhou, 2023). Demographic factors such as gender, age, and education background also influence autonomous learning through their effects on self-regulation, self-efficacy, and GRIT [10] (Chen, 2020; [11] Huang, 2022; [25] Chu et al., 2020; [26] Richardson et al., 2012).

In conclusion, autonomous learning effectiveness depends on SRL, self-efficacy, GRIT, and demographic variables. Understanding their interaction supports evidence-based educational strategies to nurture lifelong learners able to adapt in a dynamic world.

Objectives of the Study

1. To investigate the influences of demographic factors on Autonomous Learning Effectiveness.
2. To explore the influences of self-regulated learning on Autonomous Learning Effectiveness.
3. To inspect the influences of self-efficacy on Autonomous Learning Effectiveness.
4. To scrutinize the influences of GRIT (perseverance) on Autonomous Learning Effectiveness.

Research Framework

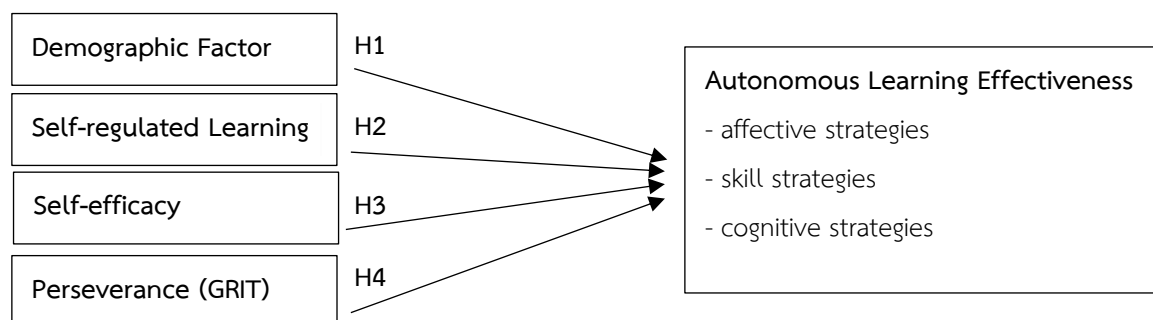


Figure 1 Research Framework

Research Hypotheses

- H1: Differences in demographic factors result in differences in autonomous learning effectiveness.
- H2: Self-regulated learning influences on autonomous learning effectiveness.
- H3: Self-efficacy influences on autonomous learning effectiveness.
- H4: Perseverance (GRIT) influences on autonomous learning effectiveness

Related Concepts and Theories

1. Self-Regulated Learning (SRL)

Self-regulated learning (SRL) is learners' active management of cognitive, emotional, behavioral, and contextual aspects of learning [27] (Šimić Šašić et al., 2023), including goal setting, planning, monitoring, and self-reflection [28] (Meece, 1994; [29] Bandura, 2004). It integrates cognitive strategies, metacognitive strategies, and prior knowledge [30] (Butler, 2022; [31] Carter Jr. et al., 2020). SRL enhances autonomous learning, academic performance, and engagement, with personal and contextual factors such as age, gender, and study habits influencing outcomes [32] (Robb, 2016; [33] Rovers et al., 2019; [34] Eom, 2019; [35] Hung, 2019; [36] Chen, 2020; [37] Chu et al., 2020). Evidence confirms SRL interventions consistently improve learning effectiveness across educational levels and domains [38] (Wolters and Brady, 2021; [39] Zhang, 2022; [40] Lin et al., 2023)).

2. Self-efficacy

Self-efficacy is the belief in one's capability to execute actions and achieve goals [41] (Bandura, 1977; [42] 1997; [29] 2004). As a core construct in Social Cognitive Theory, it influences motivation, strategy use, persistence, and emotional regulation [43] (Schunk, 1989; [44] Zimmerman, 1995). Defined by magnitude, strength, and generality [42] (Bandura, 1997), self-efficacy develops through mastery, modeling, feedback, and emotional states. Empirical studies confirm its strong predictive power for learning performance and autonomous learning effectiveness across contexts [45] (Schunk, 1984; [46] Zimmerman & Bandura, 1994; [47] Wang, 2020; [48] Ding & Yeh, 2021; [49] Chen, 2016; [50] Hu, 2019; [51] Wu & Mo, 2019; [52] Song et al., 2021).

3. Perseverance, or GRIT

Perseverance, or GRIT, represents sustained passion and effort toward long-term goals despite challenges [53] (Li et al., 2020; [54] Duckworth, 2016). It comprises two dimensions—passion and perseverance—and is driven by interest, practice, purpose, and hope [54] (Duckworth, 2016). External factors such as family, peers, and supportive environments further reinforce persistence [8] (Duckworth et al., 2007). Empirical studies confirm GRIT's strong positive influence on self-efficacy, motivation, and learning effectiveness across contexts [55] (Credé, 2018; [56] Datu, 2017; [57] Lin, 2020; [58] Zhao et al., 2021; [59] Li et al., 2021), underscoring its role in fostering resilience and autonomous learning.

4. Autonomous Learning Effectiveness

Autonomous learning, or self-directed learning, empowers learners to take control of their education, fostering intrinsic motivation, critical thinking, and lifelong learning skills [60] (Ryan & Deci, 2000; [61] Garrison, 1997). Grounded in constructivist and self-determination theories, it is closely linked to self-regulated learning [62] (Loyens et al., 2008) and consistently predicts higher achievement [63] (Sitzmann & Ely, 2011). Effective autonomy involves goal-setting, planning, monitoring, and reflection [64] (Blaschke, 2012; [65] Wang et al., 2020; [66] Zhou, 2014), supported by self-efficacy and emotional resilience [67] (Boekaerts, 1997; [68] Zarrinabadi, 2021). Instructional strategies such as project-based and collaborative

learning further strengthen autonomy across cultural and vocational contexts [69] (Derakhshan, 2022; [70] Jiang et al., 2023; [71] Rawes & Renwick, 2023).

Methodology

This study investigates the effects of self-regulated learning, self-efficacy, and GRIT on autonomous learning effectiveness among secondary vocational students at Yunnan Honghe Vocational and Technical College. A conceptual framework and hypotheses were developed based on prior literature, and data were collected using a structured, pre-tested bilingual (English–Chinese) questionnaire to ensure clarity and validity. Content validity was confirmed through the Item-Objective Congruence (IOC) index by three experts (all exceeding 0.5), and reliability was verified using Cronbach’s alpha coefficients above 0.7, indicating high internal consistency. The study adhered to ethical guidelines, national laws, and the approved research protocol (Reference No. R.867/2024), including informed consent. The target population comprised 6,770 students across three academic years, with a calculated sample size of 400 based on Yamane’s formula and a 5% error margin. A multi-stage probability sampling method was applied—stratified by grade, proportionally allocated, and randomly selected within each stratum—while convenience sampling was also used to facilitate efficient data collection. Data were gathered via online surveys (Wenjuanxing, Jinshuju, and Tencent Survey) from January 10–31, 2025, allowing access through computers, tablets, or smartphones with integrated functions for logic jumps and WeChat connectivity. Both descriptive and inferential statistics were employed: frequency, mean, and standard deviation summarized the data, while independent samples t-tests, one-way ANOVA, and multiple linear regression tested hypotheses, examined group differences, and identified predictors of autonomous learning effectiveness.

Research Findings

1. Descriptive Statistics

The demographic analysis of the 400 respondents indicates that females slightly outnumber males, accounting for 53.75% compared to 46.25% of males. Regarding majors, sports training has the largest proportion at 37.00%, followed by Zisha pottery (26.00%), preschool education (19.50%), and firefighting (17.50%). In terms of age distribution, the majority are 15 years old (38.25%), followed by 16 years old (32.00%) and 17 years old (29.75%). Concerning grade levels, second-year students make up 34.00%, while first- and third-year students represent 33.25% and 32.75%, respectively.

Self-regulated learning is perceived positively among respondents, with prior knowledge rated as the most critical component (mean = 3.904), followed closely by self-efficacy (mean = 3.860) and metacognitive strategies (mean = 3.855). The overall mean for self-regulated learning is 3.873, indicating an agreement level that these factors are important for learning autonomy.

For self-efficacy, empathetic self-recovery ability emerges as the highest-rated characteristic (mean = 3.920), while internally directed self-efficacy is slightly lower (mean = 3.791). Overall self-efficacy is valued at 3.855, reflecting a general agreement among respondents regarding the importance of these traits in supporting autonomous learning.

Regarding GRIT, hope is identified as the most significant dimension (mean = 3.931), followed by interest (mean = 3.915), practice (mean = 3.888), and purpose (mean = 3.870). The overall GRIT score is 3.901, indicating that respondents generally agree on the importance of perseverance and resilience in learning.

Autonomous learning effectiveness is rated highly across all dimensions, with cognitive strategies receiving the highest mean score (3.962), followed by skill strategies (3.954) and affective strategies (3.892). The overall mean for autonomous learning effectiveness is 3.936, suggesting that respondents generally agree that these strategies effectively support self-directed learning outcomes.

2. Inferential Statistics

2.1 Differences in Demographic Factors Result in Differences in Autonomous Learning Effectiveness

Inferential analysis showed that gender, major, and age significantly affected autonomous learning effectiveness, while grade level did not. Female students demonstrated higher learning autonomy than males (t-test, $p < .001$). One-way ANOVA results revealed significant differences across majors and age groups (both $p < .001$), indicating these factors influenced learning autonomy. However, no significant difference was found by grade level ($p > .05$). Thus, gender, major, and age were key determinants, whereas grade level had no effect.

2.2 The Influence of Self-regulated Learning on Autonomous Learning Effectiveness

Table 1 The Results of Multiple Linear Regression of Self-regulated Learning on Autonomous Learning Effectiveness

Models	Unstandardized coefficients		Standardized coefficient	t-value	p-value
	B	Standard error	Beta (β)		
(Constant)	.104	.109		.958	.339
Self-effective (X_1)	.067	.024	.074	2.820	.005**
Metacognitive Strategies (X_2)	.267	.033	.275	8.118	.000***
Prior Knowledge (X_3)	.651	.034	.634	19.061	.000***

Dependent Variable: Autonomous Learning Effectiveness (Y), Note. $p < .05$ (*), $p < .01$ (**), $p < .001$ (***).

The results obtained from the multiple linear regression (MLR) analysis of self-regulated learning on autonomous learning effectiveness are presented in Table 1. The multiple linear regression analysis revealed that all three components of self-regulated learning—prior knowledge, metacognitive strategies, and self-efficacy—significantly predicted autonomous learning effectiveness. Prior knowledge was the strongest predictor ($B = 0.651$, $\beta = 0.634$, $p < .001$), followed by metacognitive strategies ($B = 0.267$, $\beta = 0.275$, $p < .001$) and self-efficacy ($B = 0.067$, $\beta = 0.074$, $p < .01$). The model accounted for approximately 78.2% of the variance in autonomous learning effectiveness (Adjusted $R^2 = 0.782$), indicating a strong explanatory power and highlighting the critical role of self-regulated learning in enhancing students' autonomy.

2.3 The Influence of Self-efficacy on Autonomous Learning Effectiveness

Table 2 The Results of Multiple Linear Regression of Self-efficacy on Autonomous Learning Effectiveness

Models	Unstandardized coefficients		Standardized coefficient	t-value	p-value
	B	Standard error	Beta (β)		
(Constant)	.021	.113		.189	.850
Internally Directed Self-efficacy (X_1)	.118	.031	.110	3.763	.000***
Empathetic Self-recovery Ability (X_2)	.884	.032	.812	27.665	.000***

Dependent Variable: Autonomous Learning Effectiveness (Y), Note. $p < .05$ (*), $p < .01$ (**), $p < .001$ (***).

The results obtained from the multiple linear regression (MLR) analysis of self-efficacy on autonomous learning effectiveness are presented in Table 2. The regression results demonstrated that self-efficacy significantly influenced autonomous learning effectiveness, with empathetic self-recovery ability emerging as the dominant predictor ($B = 0.884$, $\beta = 0.812$, $p < .001$), while internally directed self-efficacy also had a significant but smaller effect ($B = 0.118$, $\beta = 0.110$, $p < .001$). The model explained approximately 77.5% of the variance in autonomous learning effectiveness (Adjusted $R^2 = 0.775$), emphasizing that self-efficacy—particularly the empathetic self-recovery dimension—is a key determinant in fostering students' autonomous learning outcomes.

2.4 The Influence of GRIT on Autonomous Learning Effectiveness

Table 3 The Results of Multiple Linear Regression of GRIT on Autonomous Learning Effectiveness

Model	Unstandardized coefficients		Standardized coefficient	t-value	p-value
	B	Standard error	Beta (β)		
(Constant)	.074	.094		.791	.430
Interest (X_1)	.068	.024	.069	2.820	.005**
Practice (X_2)	.242	.042	.231	5.769	.000***
Purpose (X_3)	.322	.031	.331	10.253	.000***
Hope (X_4)	.358	.039	.385	9.162	.000***

Dependent Variable: Autonomous Learning Effectiveness (Y), Note. $p < .05$ (*), $p < .01$ (**), $p < .001$ (***).

The results obtained from the multiple linear regression analysis of GRIT on autonomous learning effectiveness are presented in Table 3. The analysis of GRIT components indicated that all four dimensions—hope, purpose, practice, and interest—significantly contributed to autonomous learning effectiveness. Hope was the most influential predictor ($\beta = 0.385$, $p < .001$), followed by purpose ($\beta = 0.331$, $p < .001$), practice ($\beta = 0.231$, $p < .001$), and interest ($\beta = 0.069$, $p < .01$). The GRIT model demonstrated the highest explanatory power among the three models, accounting for approximately 84.5% of the variance in autonomous learning effectiveness (Adjusted $R^2 = 0.845$). These findings suggest that learners'

perseverance, particularly their sense of hope, plays a critical role in enhancing their ability to learn autonomously.

Conclusion and Discussion

Based on descriptive analysis, most respondents were female, majoring in sports training, aged 15–16, and primarily second-year students. All measured variables had overall mean scores at the "agree" level, with prior knowledge leading in self-regulated learning, empathetic self-recovery ability in self-efficacy, hope in GRIT, and cognitive strategies in autonomous learning effectiveness, indicating generally positive student attributes in self-regulation, self-efficacy, GRIT, and learning autonomy. Inferential statistics showed that gender, major, and age influenced autonomous learning effectiveness, while grade did not. Multiple linear regression analysis revealed that all components of self-regulated learning, self-efficacy, and GRIT positively and significantly contribute to autonomous learning effectiveness.

1. Self-Regulated Learning

This study underscores self-regulated learning (SRL) as a key factor contributing to autonomous learning effectiveness among vocational students, particularly those majoring in sports training. Consistent with previous literature [72] (Bandura, 2004; [27] Šimić Šašić et al., 2023), SRL was reflected through students' use of prior knowledge, self-efficacy, metacognitive strategies, and motivational elements. The descriptive analysis identified prior knowledge as the most prominent SRL component, suggesting students actively utilize existing frameworks to manage learning tasks. Regression results confirmed that all SRL dimensions—self-efficacy, metacognitive strategies, and prior knowledge—positively influence autonomous learning effectiveness. This supports theoretical models proposed by [72] Bandura (2004), [73] Butler (2022), and [31] Carter Jr. et al. (2020), framing SRL as a dynamic process integrating cognitive, behavioral, emotional, and situational strategies. Empirical studies by [74] Robb (2016), [75] Rovers et al. (2019), and [76] Eom (2019) similarly demonstrated positive links between SRL strategies and academic outcomes. Cognitive strategies ranked highest among autonomous learning indicators, reinforcing [77] Wolters and Brady's (2021) meta-analytic conclusion that SRL interventions significantly enhance academic performance. Statistically significant differences in autonomous learning effectiveness based on gender, major, and age were observed, echoing findings by [78] Chen (2020) and [79] Lin et al. (2023). No differences were found based on grade level, likely due to the sample's age and experience range. Importantly, this study highlights the integrated nature of SRL with self-efficacy and GRIT, as dimensions such as empathetic self-recovery ability (self-efficacy) and hope (GRIT) significantly impacted learning effectiveness, supporting [80] Chu et al. (2020) and [81] Zhang (2022), who emphasized combining SRL with perseverance and emotional resilience factors.

2. Self-efficacy

This study identifies self-efficacy as a critical factor influencing autonomous learning effectiveness among vocational students. Empathetic self-recovery ability emerged as the most prominent self-efficacy dimension, indicating students' belief in their capacity to recover from setbacks plays a central role in maintaining learning motivation and performance. These findings align with [42] Bandura's (1997) framework, emphasizing magnitude, strength, and generality as essential self-efficacy components shaping learner

behaviors and resilience. Regression analysis confirmed that internally directed self-efficacy and empathetic self-recovery ability both positively affect autonomous learning effectiveness. This supports findings from [45] Schunk (1984), [46] Zimmerman and Bandura (1994), and more recent studies [82] (Chen, 2016; [83] Ding & Yeh, 2021; [47] Wang, 2020), reinforcing self-efficacy's direct and indirect effects through interaction with SRL strategies.

3. GRIT

This study confirms GRIT as a key psychological factor positively influencing autonomous learning effectiveness among vocational students. Among GRIT's four components—interest, practice, purpose, and hope—hope ranked highest, suggesting that resilience and optimism play especially important roles in sustaining learning engagement. This is consistent with [54] Duckworth's (2016) GRIT framework, where perseverance and passion for long-term goals are essential for overcoming academic challenges. Regression analysis shows that all GRIT dimensions significantly predict learning effectiveness, aligning with studies by [55] Credé (2018), [56] Datu (2017), and [57] Lin (2020), who emphasized perseverance as a stronger academic success predictor than passion alone, especially when paired with self-efficacy. Prior research also links GRIT to broader outcomes beyond academics. [58] Zhao et al. (2021) and [59] Li et al. (2021) identified associations between GRIT, self-efficacy, and reduced burnout, highlighting GRIT as both a personal trait and a socially influenced factor shaped by internal motivation and external support.

4. Demographic Factor

Research indicates that demographic factors such as gender, age, major, and grade can influence autonomous learning effectiveness, though their impacts vary. Gender differences have been observed, with studies showing that female students tend to employ more self-regulated learning strategies and report higher self-efficacy in managing their learning autonomously compared to males [84] (Zimmerman & Martinez-Pons, 1990; [85] Artino, 2008). Age also plays a role; older learners typically demonstrate stronger self-regulation and autonomous learning behaviors due to greater cognitive maturity and life experience [86] (Schunk & DiBenedetto, 2020; [87] Merriam & Bierema, 2013). Academic major influences autonomous learning effectiveness as well, with students in STEM or professional fields often engaging more actively in self-regulation than those in humanities, likely reflecting the structured nature of these disciplines [88] (Pintrich, 2000; [89] Broadbent & Poon, 2015). Regarding grade or year of study, findings are mixed: some research suggests that students in higher years develop better self-regulation and autonomy through accumulated experience [3] Zimmerman, 2002), while other studies find no significant differences across grades [90] (Kyndt et al., 2011), aligning with evidence that grade may not significantly affect autonomous learning effectiveness.

Suggestions and Recommendations

The comprehensive analysis of autonomous learning effectiveness, as influenced by demographic factors, self-regulated learning, self-efficacy, and GRIT, provides valuable insights for educational institutions and organizations seeking to foster a culture of effective autonomous learning. First, the variation in autonomous learning effectiveness across demographic factors such as gender and major underscores the

importance of tailored learning and development initiatives. Programs should be designed to accommodate diverse learner backgrounds and personal circumstances, such as implementing gender-sensitive materials, flexible learning schedules, and support systems for students from various majors. These strategies ensure equitable opportunities for development and help address the unique challenges faced by different learner groups. Second, the study highlights the significant positive impact of self-regulated learning and self-efficacy on autonomous learning effectiveness, emphasizing the need to cultivate these skills among learners. Educational and organizational programs should focus on training learners in goal setting, self-monitoring, and adapting strategies based on feedback, while also fostering confidence through success experiences, verbal encouragement, and role modeling. Such approaches can cultivate a proactive and resilient learning culture, equipping individuals to effectively manage their learning processes and motivating them to achieve higher learning outcomes. Third, the findings indicate that GRIT—comprising perseverance and passion for long-term goals—plays a crucial role in enhancing autonomous learning effectiveness. Initiatives aimed at developing GRIT, such as encouraging challenging yet achievable objectives, promoting a growth mindset, and supporting learners in overcoming setbacks, can strengthen persistence and commitment. By nurturing GRIT, institutions and organizations can help learners maintain sustained efforts, navigate challenges effectively, and remain dedicated to their long-term goals, thereby enhancing both their autonomous learning capabilities and overall personal and professional growth. Collectively, these implications suggest that a multifaceted approach addressing demographic needs, self-regulation, self-efficacy, and perseverance is essential for optimizing autonomous learning outcomes.

References

- [1] UNESCO. (1972). *Learning to be: The world of education today and tomorrow*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- [2] OECD. (2019). *Future of education and skills 2030: OECD learning compass 2030*. Organisation for Economic Co-operation and Development. <https://www.oecd.org/education/2030-project/>
- [3] Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory into Practice*, 41(2), 64–70. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2
- [4] Karabenick, S. A., & Zusho, A. (2015). Examining self-regulated learning through the lens of social cognitive theory. In B. J. Zimmerman & D. H. Schunk (Eds.), *Self-regulated learning: Theories, measures, and outcomes* (pp. 19–40). Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-4939-2264-5_2
- [5] Berkhout, T. M., Helmich, E., Teunissen, P. W., van den Berg, J. W., & Jaarsma, A. D. C. (2015). Exploring the factors influencing the development of self-regulated learning: A qualitative study. *BMC Medical Education*, 15, 83. <https://doi.org/10.1186/s12909-015-0367-7>
- [6] Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.
- [7] Panadero, E. (2017). A review of self-regulated learning: Six models and four directions for research. *Frontiers in Psychology*, 8, 422. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00422>
- [8] Duckworth, A. L., Peterson, C., Matthews, M. D., & Kelly, D. R. (2007). GRIT: Perseverance and passion for long-term goals. *Journal of Personality and Social Psychology*, 92(6), 1087–1101. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.92.6.1087>

- [9] Credé, M., Tynan, M. C., & Harms, P. D. (2017). Much ado about GRIT: A meta-analytic synthesis of the GRIT literature. *Journal of Personality and Social Psychology*, 113(3), 492–511.
<https://doi.org/10.1037/pspp0000102>
- [10] Chen, W. C. (2020). The study of the relationship between self-directed learning and learning effectiveness among university students. *Journal of Education and Learning*, 9(3), 145–155.
<https://doi.org/10.5539/jel.v9n3p145>
- [11] Huang, H. Y. (2022). Exploring demographic differences in self-efficacy, GRIT, and self-regulated learning among university students. *Asia Pacific Education Review*, 23, 103–118.
<https://doi.org/10.1007/s12564-021-09707-5>
- [12] Yamane, T. (1967). *Statistics: An introductory analysis* (2nd ed.). Harper & Row.
- [13] Schunk, D. H., & Greene, J. A. (Eds.). (2018). *Handbook of self-regulation of learning and performance* (2nd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315697048>
- [14] Ministry of Education, Republic of China (Taiwan). (2014). *General outline of the national basic education curriculum for twelve years*. Ministry of Education, R.O.C.
- [15] Ministry of Education, Republic of China (Taiwan). (2018). *Guidelines for the implementation of flexible learning time in junior and senior high schools*. Ministry of Education, R.O.C.
- [16] Zhang, Y. M., Wang, X. J., & Chen, L. F. (2020). The impact of the 108 curriculum on students' autonomous learning development: A case study. *Chinese Journal of Education*, 41(3), 73–89.
- [17] Luan, C. L., Zhang, H. W., & Wang, F. (2023). Promoting students' autonomous learning through flexible learning time: Reflections on China's 108 curriculum reform. *Journal of Curriculum Studies*, 55(2), 245–261. <https://doi.org/10.1080/00220272.2022.2127619>
- [18] Dent, A. L., & Koenka, A. C. (2016). The relation between self-regulated learning and academic achievement across childhood and adolescence: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 28(3), 425–474. <https://doi.org/10.1007/s10648-015-9320-8>
- [19] Broadbent, J., & Poon, W. L. (2015). Self-regulated learning strategies & academic achievement in online higher education learning environments: A systematic review. *The Internet and Higher Education*, 27, 1–13. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2015.04.007>
- [20] Wanet, S., Causse, C., & Caverni, J. P. (2012). Self-efficacy, self-regulation, and learning effectiveness in educational settings. *European Journal of Psychology of Education*, 27(3), 469–483.
<https://doi.org/10.1007/s10212-011-0101-9>
- [21] Usher, E. L., & Pajares, F. (2008). Sources of self-efficacy in school: Critical review of the literature and future directions. *Review of Educational Research*, 78(4), 751–796.
<https://doi.org/10.3102/0034654308321456>
- [22] Klassen, R. M., & Usher, E. L. (2010). Self-efficacy in educational settings: Recent research and emerging directions. In T. C. Urdan & S. A. Karabenick (Eds.), *Advances in motivation and achievement: Vol. 16A. The decade ahead: Theoretical perspectives on motivation and achievement* (pp. 1–33). Emerald Group Publishing. [https://doi.org/10.1108/S0749-7423\(2010\)000016A005](https://doi.org/10.1108/S0749-7423(2010)000016A005)
- [23] Duckworth, A. L., & Quinn, P. D. (2009). Development and validation of the Short GRIT Scale (GRIT-S). *Journal of Personality Assessment*, 91(2), 166–174. <https://doi.org/10.1080/00223890802634290>
- [24] Lam, S. F., & Zhou, M. (2023). GRIT and self-regulated learning: Implications for education. *Educational Psychology Review*, 35(1), 151–170. <https://doi.org/10.1007/s10648-022-09647-3>

- [25] Chu, H. C., et al. (2020). Investigating gender and age differences in self-regulated learning strategies among high school students. *Journal of Educational Research and Development*, 16(1), 75–94.
- [26] Richardson, M., Abraham, C., & Bond, R. (2012). Psychological correlates of university students' academic performance: A systematic review and meta-analysis. *Psychological Bulletin*, 138(2), 353–387. <https://doi.org/10.1037/a0026838>
- [27] Šimić Šašić, S., Nikčević-Milković, A., & Cindrić, M. (2023). How much do teachers know about self-regulated learning? To what degree and in what way do they encourage it in students? *Frontiers in Education*, 8, 1281438. <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1281438>
- [28] Meece, J. L. (1994). The role of motivation in self-regulated learning. In D. H. Schunk & B. J. Zimmerman (Eds.), *Self-regulation of learning and performance: Issues and educational applications* (pp. 25–44). Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- [29] Bandura, A. (2004). Social Cognitive Theory for personal and social change by enabling media. In A. Singhal, M. J. Cody, E. M. Rogers, & M. Sabido (Eds.), *Entertainment-education and social change: History, research, and practice* (pp. 75–96). Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- [30] Butler, D. L. (2022). Qualitative approaches to investigating self-regulated learning: Contributions and challenges. *Educational Psychologist*, 37(1), 59–63. https://doi.org/10.1207/S15326985EP3701_7
- [31] Carter Jr, R. A., Rice, M., Yang, S., & Jackson, H. A. (2020). Self-regulated learning in online learning environments: Strategies for remote learning. *Information and Learning Sciences*, 121(5/6), 321–329. <https://doi.org/10.1108/ILS-04-2020-0114>
- [32] Robb, M. K. (2016). Self-regulated learning: Examining the baccalaureate millennial nursing student's approach. *Nursing Education Perspectives*, 37(3), 162–164. <https://doi.org/10.5480/14-1349>
- [33] Rovers, S. F., Clarebout, G., Savelberg, H. H., De Bruin, A. B., & Van Merriënboer, J. J. (2019). Granularity matters: Comparing different ways of measuring self-regulated learning. *Metacognition and Learning*, 14, 1–19. <https://doi.org/10.1007/s11409-019-09188-6>
- [34] Eom, S. (2019). The effects of student motivation and self-regulated learning strategies on students' perceived e-learning outcomes and satisfaction. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 19(7), 29–42. <http://aisel.aisnet.org/siged2015/12>
- [35] Hung, M. T. (2019). The original taste of real food: The discursive formation of Taiwan's food education. In *What is Food?* (pp. 148–164). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429426100-9>
- [36] Chen, M. (2020). *Students in the citizen and social section of the goal-oriented, self-adjustment study and study research on achievement relationships* (Unpublished master's thesis). National Tainan University.
- [37] Chu, L., Li, P. H., & Yu, M. N. (2020). The longitudinal effect of children's self-regulated learning on reading habits and well-being. *International Journal of Educational Research*, 104, 101673. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101673>
- [38] Wolters, C. A., & Brady, A. C. (2021). College students' time management: A self-regulated learning perspective. *Educational Psychology Review*, 33(4), 1319–1351. <https://doi.org/10.1007/s10648-020-09519-z>
- [39] Zhang, H. (2022). *Cognitive, psychological and ecological components of reading comprehension in Chinese elementary school children learning English as a second language* (Doctoral dissertation). University of Houston.

- [40] Lin, C. Y., Lee, M. Y., Kao, S. F., Lu, L., & Chung, A. (2023). The positive effects of activity involvement on the subjective well-being of Chinese older adults: A moderated effects model. *Educational Gerontology*, 49(9), 790–802. <https://doi.org/10.1080/03601277.2022.2163356>
- [41] Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*, 84(2), 191–215. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.84.2.191>
- [42] Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W. H. Freeman and Company.
- [43] Schunk, D. H. (1989). Self-efficacy and achievement behaviors. *Educational Psychology Review*, 1(3), 173–208. <https://doi.org/10.1007/BF01320134>
- [44] Zimmerman, B. J. (1995). Self-efficacy and educational development. In A. Bandura (Ed.), *Self-efficacy in changing societies* (pp. 202–231). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511527692.009>
- [45] Schunk, D. H. (1984). Self-efficacy perspective on achievement behavior. *Educational Psychologist*, 19(1), 48–58. <https://doi.org/10.1080/00461528409529281>
- [46] Zimmerman, B. J., & Bandura, A. (1994). Impact of self-regulatory influences on writing course attainment. *American Educational Research Journal*, 31(4), 845–862. <https://doi.org/10.3102/00028312031004845>
- [47] Wang, J. G. (2020). Key to successful learning – self-regulated learning. *Curriculum and Teaching Quarterly*, 5(1), 145–164.
- [48] Ding, Y. S., & Yeh, Y. Z. (2021). Relationship between junior high school students' learning orientation, learning self-efficacy, and learning adaptation: A path model analysis with self-regulated learning as a mediating variable. *Journal of Educational Research and Development*, 17(2), 83–117.
- [49] Chen, Y. (2016). *The relationship between the self-efficacy and the learning effect of the electric motor and electronic group: The intermediary effect of self-adjustment learning* (Master's thesis). National Taiwan Normal University.
- [50] Hu, Y. T. (2019). *Study on the relationship between self-regulated learning and academic achievement of adult English learners in university extension foreign language education* (Master's thesis). National Taiwan Normal University.
- [51] Wu, H. M., & Mo, M. Z. (2019). Validity of perseverance, self-efficacy, self-regulated learning, and academic achievement: A view from the theory of planned behavior. *Psychological Testing Journal*, 66(3), 321–346.
- [52] Song, X. D., Li, Y. F., & Lin, Q. N. (2021). Concept and practice of learning performance in technical high schools. *Tongwan Education Review Monthly*, 10(2), 133–141.
- [53] Li, J., Li, C., Chia, B. X., Chen, X., Pham, T. P., & Theng, Y. L. (2020). Exergaming as a community program for older adults: The effects of social interaction and competitive information. *Journal of Aging and Physical Activity*, 29(3), 466–474. <https://doi.org/10.1123/japa.2020-0188>
- [54] Duckworth, A. L. (2016). *GRIT: The power of passion and perseverance*. Scribner.
- [55] Credé, M. (2018). What shall we do about GRIT? A critical review of what we know and what we don't know. *Educational Researcher*, 47(9), 606–611. <https://doi.org/10.3102/0013189X18801322>
- [56] Datu, J. A. D. (2017). Sense of relatedness is linked to higher GRIT in a collectivist setting. *Personality and Individual Differences*, 105, 135–138. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2016.09.039>
- [57] Lin, Z. C. (2020). How to manage the environmental space for self-directed learning. *Teacher-Friend Bimonthly*, 624, 160–166. <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.14795892.v1>

- [58] Zhao, Y., Cui, Y., Liu, S., Wen, Y., Ding, Y., & Xu, Q. (2021). Staff's psychological well-being and coping mechanisms during COVID-19 lockdown in care homes for older adults: A structural equation modeling analysis. *Research in Gerontological Nursing*, 14(4), 180–190.
<https://doi.org/10.3928/19404921-20210325-01>
- [59] Li, Y. H., Chen, C. L., & Zhao, Y. H. (2021). GRIT, academic self-efficacy, and school burnout among university students: The mediating role of self-efficacy. *Asia Pacific Education Review*, 22(4), 673–685. <https://doi.org/10.1007/s12564-021-09673-0>
- [60] Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.
<https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- [61] Garrison, D. R. (1997). Self-directed learning: Toward a comprehensive model. *Adult Education Quarterly*, 48(1), 18–33. <https://doi.org/10.1177/074171369704800103>
- [62] Loyens, S. M. M., Magda, J., & Rikers, R. M. J. P. (2008). Self-directed learning in problem-based learning and its relationships with self-regulated learning. *Educational Psychology Review*, 20(4), 411–427. <https://doi.org/10.1007/s10648-008-9082-7>
- [63] Sitzmann, T., & Ely, K. (2011). A meta-analysis of self-regulated learning in work-related training and educational achievement. *Personnel Psychology*, 64(2), 421–464. <https://doi.org/10.1111/j.1744-6570.2011.01220.x>
- [64] Blaschke, L. M. (2012). Heutagogy and lifelong learning: A review of heutagogical practice and self-determined learning. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 13(1), 56–71. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v13i1.1076>
- [65] Wang, Y., Zhang, M., & Xing, X. (2020). Personalized learning with digital tools: A meta-analysis. *Educational Technology Research and Development*, 68(3), 1071–1093.
<https://doi.org/10.1007/s11423-020-09742-y>
- [66] Zhou, M. (2014). Self-regulated learning and academic achievement in online learning environments: A meta-analysis. *Educational Research Review*, 12, 1–17.
<https://doi.org/10.1016/j.edurev.2014.05.002>
- [67] Boekaerts, M. (1997). Self-regulated learning: A new concept embraced by researchers, policy makers, educators, teachers, and students. *Learning and Instruction*, 7(2), 161–186.
[https://doi.org/10.1016/S0959-4752\(96\)00015-1](https://doi.org/10.1016/S0959-4752(96)00015-1)
- [68] Zarrinabadi, N. (2021). Growth mindset and its role in autonomous learning: An emotional perspective. *Learning and Individual Differences*, 89, 101985.
<https://doi.org/10.1016/j.lindif.2021.101985>
- [69] Derakhshan, A. (2022). Project-based learning and autonomous learning in education: A review of literature. *Journal of Language and Educational Policy*, 4(2), 45–63.
<https://doi.org/10.47278/jlep.v4i2.1023>
- [70] Jiang, H., Zhang, X., & Zhang, Y. (2023). Cultural influences on self-directed learning: A cross-cultural perspective. *International Journal of Educational Research*, 121, 102138.
<https://doi.org/10.1016/j.ijer.2023.102138>
- [71] Rawes, G., & Renwick, P. (2023). Enhancing vocational education through self-directed learning: Pathways to employability. *Journal of Vocational Education & Training*, 75(1), 56–74.
<https://doi.org/10.1080/13636820.2022.2128911>

- [72] Bandura, A. (2004). Self-efficacy. In F. Pajares & T. Urdan (Eds.), *Self-efficacy beliefs of adolescents* (pp. 1–43). Information Age Publishing.
- [73] Butler, D. L. (2022). Self-regulated learning and academic achievement: Integrating cognitive, motivational, and contextual influences. In V. L. Bernacki, R. E. Mayer, & D. H. Schunk (Eds.), *Handbook of self-regulation of learning and performance* (2nd ed., pp. 29–46). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315697048>
- [74] Robb, M. (2016). Self-regulated learning as a predictor of academic success in nursing education. *Nursing Education Perspectives*, 37(6), 356–358. <https://doi.org/10.1097/01.NEP.0000000000000055>
- [75] Rovers, S. F. E., Clarebout, G., Savelberg, H. H. C. M., de Bruin, A. B. H., & van Merriënboer, J. J. G. (2019). Granularity matters: Comparing different measurements of self-regulated learning in students. *Educational Research Review*, 27, 15–32. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2019.01.001>
- [76] Eom, S. B. (2019). The effects of student motivation and self-regulated learning strategies on learning outcomes in e-learning environments. *International Journal of E-Learning & Distance Education*, 34(1), 1–18.
- [77] Wolters, C. A., & Brady, A. C. (2021). Self-regulated learning and academic achievement: A meta-analysis. *Educational Psychologist*, 56(2), 116–137. <https://doi.org/10.1080/00461520.2021.1882498>
- [78] Chen, Y. (2020). An investigation into self-regulated learning abilities in junior high school civic education. *Journal of Educational Psychology*, 42(1), 45–65.
- [79] Lin, S.-Y., Chen, P.-Y., & Chang, C.-C. (2023). Self-regulated learning strategies and learning effectiveness among vocational high school students in Taiwan: The mediating role of occupational self-concept. *Asia Pacific Education Review*, 24(2), 243–259. <https://doi.org/10.1007/s12564-022-09785-7>
- [80] Chu, R. J. C., Guo, W., & Chu, A. Z. C. (2020). The development of self-regulated learning and its influence on learning effectiveness among university students: Age and experience as factors. *Educational Studies*, 46(2), 157–174. <https://doi.org/10.1080/03055698.2019.1584851>
- [81] Zhang, Y. (2022). Self-regulated learning and its relationship with learning effectiveness among adult English learners. *Adult Education Quarterly*, 72(3), 205–223. <https://doi.org/10.1177/07417136221076325>
- [82] Chen, Y. (2016). The relationship between self-efficacy and academic performance among vocational high school students. *Journal of Vocational Education Research*, 39(2), 45–60.
- [83] Ding, L. C., & Yeh, Y. C. (2021). The effects of junior high school students' learning self-efficacy on self-regulated learning: The mediating role of growth-oriented learning attitudes. *Educational Psychology*, 41(8), 1049–1066. <https://doi.org/10.1080/01443410.2021.1873076>
- [84] Zimmerman, B. J., & Martinez-Pons, M. (1990). Student differences in self-regulated learning: Relating grade, sex, and giftedness to self-efficacy and strategy use. *Journal of Educational Psychology*, 82(1), 51–59. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.82.1.51>
- [85] Artino, A. R. (2008). Motivational beliefs and perceptions of instructional quality: Predicting satisfaction with online training. *Journal of Computer Assisted Learning*, 24(3), 260–270. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2007.00249.x>
- [86] Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2020). Motivation and social-emotional learning: Theory, research, and applications. *Contemporary Educational Psychology*, 60, 101832. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.101832>

- [87] Merriam, S. B., & Bierema, L. L. (2013). *Adult learning: Linking theory and practice* (2nd ed.). Jossey-Bass.
- [88] Pintrich, P. R. (2000). The role of goal orientation in self-regulated learning. In M. Boekaerts, P. R. Pintrich, & M. Zeidner (Eds.), *Handbook of self-regulation* (pp. 451–502). Academic Press.
- [89] Broadbent, J., & Poon, W. L. (2015). Self-regulated learning strategies & academic achievement in online higher education learning environments: A systematic review. *The Internet and Higher Education*, 27, 1–13. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2015.04.007>
- [90] Kyndt, E., Raes, E., Lismont, B., Timmers, F., Cascallar, E., & Dochy, F. (2011). Student-related variables explaining low achievement in higher education: A systematic review of research. *Educational Research Review*, 6(2), 147–163. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2011.02.002>

การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของใช้ ของที่ระลึกจากกระจูด เพื่อสร้างอัตลักษณ์กลุ่ม
วิสาหกิจชุมชนพื้นที่คาบสมุทรสทิงพระ : กรณีศึกษาวิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้านคลองแดน
ตำบลคลองแดน อำเภอรโนด จังหวัดสงขลา

Product Design and Development of Krajoood Souvenirs to Create the Identity
of Community Enterprise Groups in the Sathing Phra Peninsula Area:
A Case Study of the Khlong Dan Housewives Community Enterprise, Khlong
Dan Subdistrict, Ranot District, Songkhla Province

พีรพงษ์ พันธะศรี^{1*}

Peerapong Pantasri^{1*}

^{1*} สาขาการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา, สงขลา, ประเทศไทย

^{1*} Applied Arts Program in Design, Faculty of Fine Arts, Songkhla Rajabhat University, Songkhla, Thailand

Received: April 21, 2025 Revised: July 13, 2025 Accepted: August 8, 2025

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาวิถีชีวิต ภูมิปัญญา งานฝีมือและวัสดุในท้องถิ่นที่ปรากฏในพื้นที่คาบสมุทรสทิงพระ 2) ออกแบบ พัฒนา และศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของใช้ของที่ระลึกจากกระจูด โดยมีแรงบันดาลใจจากวิถีชีวิต ภูมิปัญญาที่ปรากฏในพื้นที่คาบสมุทรสทิงพระ นำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ ผลิตภัณฑ์ 3) ถ่ายทอดงานออกแบบสร้างสรรค์สู่กลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้านคลองแดน ตำบลคลองแดน อำเภอรโนด จังหวัดสงขลา โดยให้กลุ่มวิสาหกิจชุมชนเกิดกระบวนการเรียนรู้และต่อยอดในเชิงพาณิชย์ได้ กลุ่มตัวอย่างได้แก่ ผู้นำชุมชน พื้นที่คาบสมุทรสทิงพระ 5 คน ผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนในพื้นที่คาบสมุทรสทิงพระ 25 คน นักท่องเที่ยวในพื้นที่คาบสมุทรสทิงพระ 200 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ 3 คน เครื่องมือที่ใช้คือแบบสัมภาษณ์ และแบบสอบถาม ใช้สถิติค่าร้อยละ และค่าเฉลี่ย การวิจัยพบว่า 1. วิถีชีวิตความเป็นอยู่เป็นชุมชนริมฝั่งสองฝั่งเมืองประกอบอาชีพเกษตรกรรม มีวัฒนธรรมด้านภาษา สถาปัตยกรรม นาฏศิลป์ดนตรีพื้นบ้าน ประเพณีท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ ภูมิปัญญาด้านหัตถกรรมงาน กระจูด 2. การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ผู้วิจัยออกแบบลายสานจากอัตลักษณ์ในพื้นที่ คือวิถีชีวิต ประเพณี ศิลปวัฒนธรรมภูมิปัญญา และการละเล่น ความเชื่อตำนานหรือเรื่องเล่า ขึ้นรูปเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบและทดลองตลาด พบว่า ความพึงพอใจในภาพรวมเป็นร้อยละ 93.96 3. หลังการจัดกิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนได้รับความรู้ ในการนำอัตลักษณ์มาใช้ออกแบบลายสานในรูปแบบใหม่ มีความรู้ด้านการตลาด การสร้างแบรนด์ประชาสัมพันธ์สินค้า นำไปต่อยอดในเชิงพาณิชย์ได้ ช่วยเพิ่มโอกาสให้กลุ่มวิสาหกิจชุมชนมีรายได้เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 25

คำสำคัญ: การออกแบบผลิตภัณฑ์ ผลิตภัณฑ์กระจูด ตลาดริมน้ำคลองแดน คาบสมุทรสทิงพระ

* Corresponding author. Tel.: 089 789 8112

Email address: peerapong.pu@skru.ac.th

DOI: 10.14456/lartsj.2026.22

Abstract

The objective of research were to 1) study the lifestyle, wisdom, handicrafts and local materials that appear in the area of the Sathing Phra Peninsula, 2) design, develop, and study the satisfaction with souvenir products from Krajoood inspired by the way of life and wisdom in the Sathing Phra Peninsula 3) create innovative design for Khlong Dan Community Enterprises Khlong Dan sub-district, Ranot District, Songkhla Province. The sample group includes 5 community leaders, 25 community enterprise member, 200 tourists in the Sathing Phra Peninsula area, and three product design professionals, The research tools used were interviews and questionnaires. Data were analyzed using percentages and averages. Research found that: 1. The way of life involves a community living on both sides of the city and engaging primarily in agriculture. The area has a rich culture, including language, architecture, dance, folk music, unique traditions, and Krajoood-based handicraft wisdom. 2. In terms of product design and development, researchers created prototypes based on local identity such as lifestyle, traditions, art, culture, wisdom, play, beliefs, legends, and stories. Market testing showed an overall satisfaction rate of 93.96%. Following knowledge transfer activities, community enterprises gained insights into applying new identity-based design, marketing knowledge, brand development, and commercial extension. As a result, opportunities for community enterprises to increase their revenue by more than 25% were enhanced.

Keywords: Product design, Krajoood products, Khlong Dan waterfront market, Sathing Phra Peninsula

บทนำ

รัฐบาลไทยขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศด้วยระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยอาศัยพื้นฐานความได้เปรียบในหลากหลายเชิงชีวภาพ มรดกทางวัฒนธรรม ความโดดเด่นของแหล่งท่องเที่ยว มาผนวกกับองค์ความรู้และนวัตกรรมเพื่อเพิ่มคุณค่าของสินค้าและบริการ โดย [1] (ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561-2580 2561) ได้รับการประกาศใช้ในราชกิจจานุเบกษา เมื่อวันที่ 13 ตุลาคม พ.ศ. 2561 ซึ่งให้ความสำคัญในการสร้างความสามารถในการแข่งขันเพื่อก้าวไปสู่ประเทศที่พัฒนาแล้ว โดยมุ่งเพิ่มผลผลิตภาคการผลิต (Productivity) โดยใช้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิจัยพัฒนาและนวัตกรรมไทยในทุกสาขาของภาคการผลิตและบริการที่เป็นฐานรายได้เดิมและต่อยอดเป็นฐานรายได้ใหม่ ซึ่งจะนำมาสู่การเปลี่ยนแปลงทั้งด้านประสิทธิภาพ (Efficiency) การเพิ่มมูลค่าสินค้าและบริการจากความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Value Creation) จากแนวนโยบายการพัฒนาประเทศโดยแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติที่นี้จะนำไปสู่การเป็นพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่สามารถแข่งขันได้ในระดับโลกอย่างยั่งยืน

คาบสมุทรสทิงพระปัจจุบันเป็นที่ตั้งของอำเภอระโนด สทิงพระ กระแสสินธุ์ และสิงหนคร ของจังหวัดสงขลา เป็นชุมชนโบราณในคาบสมุทรสทิงพระสามารถติดต่อกับชุมชนอื่นได้โดยใช้เส้นทางน้ำ เมื่อชุมชนเจริญขึ้นกลายเป็นชุมชนเมืองท่ารับสินค้าจากพ่อค้าต่างประเทศ เช่น จีน และอินเดีย ชุมชนได้ปรับตัวจนกลายเป็นเมืองท่าทางทะเล และเป็นศูนย์กลางการติดต่อระหว่างชุมชนในภูมิภาค พื้นที่คาบสมุทรสทิงพระจึงเป็นอีกสถานที่หนึ่งของประเทศไทยที่มีทรัพยากรท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่มีความหลากหลาย มีทรัพยากรทางธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์ มีภูมิปัญญาท้องถิ่นและวิถีชีวิต “โหนด นา เล” ที่เป็นการใช้ทรัพยากรและดำรงชีวิตร่วมธรรมชาติของชุมชนคาบสมุทรสทิงพระ หากได้รับการส่งเสริมและบริหารจัดการ เช่น การพัฒนาผลิตภัณฑ์ผลงานการออกแบบ และการสร้างภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์จะสามารถส่งเสริมให้เป็นจุดดึงดูดนักท่องเที่ยวทั้งจากภายในและต่างประเทศได้เป็นอย่างดี ธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

ในโครงการวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้เห็นถึงความสำคัญในการการออกแบบ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ของชุมชน ซึ่งเป็นส่วนสำคัญต่อการต่อยอดการสร้างมูลค่าเพิ่ม จากการออกแบบหรือนวัตกรรมทางสุนทรียศาสตร์ เพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมเป้าหมายการท่องเที่ยวและสอดคล้องกับนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อการเสริมสร้างสังคมให้เกิดความยั่งยืน การวางรากฐานการพัฒนาการเพิ่มมูลค่าอุตสาหกรรมเป้าหมายด้วยการเสริมสร้างเศรษฐกิจชุมชนให้เจริญเติบโตอย่างมีเสถียรภาพผ่านการถ่ายทอดความรู้และผลิตต้นแบบผลิตภัณฑ์ภาพลักษณ์ใหม่ [2] (ขจรศักดิ์ นาคปาน, 2556) โดยต้นแบบผลิตภัณฑ์จากโครงการวิจัยจะสะท้อนแนวทางการสนับสนุนแรงงานผู้เป็นประชากรในถิ่นฐานให้มีส่วนร่วมต่อชุมชนและเพิ่มพูนศักยภาพด้านทักษะการออกแบบสร้างสรรค์ให้สูงขึ้นเพื่อเป็นเจ้าของภูมิปัญญาพื้นถิ่นแห่งอนาคตและเตรียมความพร้อมสู่การยกระดับความสามารถในการแข่งขันหรือขยายโอกาสทางการค้าด้านธุรกิจผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมร่วมสมัย

กระบวนการดำเนินการวิจัยเป็นการวิจัยแบบผสมผสาน และบูรณาการระหว่างทฤษฎีด้านการออกแบบกับงานฝีมือด้านภูมิปัญญา และองค์ความรู้ด้านการตลาด เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพใช้วิธีการจัดสนทนากลุ่มย่อยจากกลุ่มประชากรตัวแทนจากสมาชิกกลุ่มวิสาหกิจชุมชน ผู้นำชุมชน และเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ โดยการใช้แบบสัมภาษณ์ และแบบสอบถาม มีกลุ่มตัวอย่างคือประชากรที่อาศัยในพื้นที่และนักท่องเที่ยวในพื้นที่คาบสมุทรสติงพระ ตามขนาดกลุ่มตัวอย่างของ ทาโร ยามาเน คิดเป็น 10% [3] (สุพรรณิ อึ้งปัญสัตว์ศ์, 2558) โดยดำเนินการสำรวจความต้องการในการรับบริการวิชาการในพื้นที่รับบริการมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา นำผลการสำรวจมาจัดทำแผนงานและโครงการบริการวิชาการแก่ชุมชนที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้รับบริการ พบว่าสมาชิกกลุ่มวิสาหกิจชุมชนหลายชุมชนในพื้นที่คาบสมุทรสติงพระ เช่น กลุ่มวิสาหกิจชุมชนตลาดริมน้ำคลองแดน ตำบลคลองแดน อำเภอรโนด จังหวัดสงขลา กลุ่มภูมิปัญญาชาวบก อำเภอสติงพระ จังหวัดสงขลา ต้องการความช่วยเหลือในการพัฒนาการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก เพื่อสร้างอัตลักษณ์ให้กับผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกในชุมชนเพื่อจัดจำหน่ายให้กับนักท่องเที่ยวในพื้นที่ ได้รับความร่วมมือจากหน่วยงานด้านการศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา กลุ่มวิสาหกิจในพื้นที่ และองค์การปกครองส่วนท้องถิ่น ดังนั้นโครงการวิจัยนี้จะก่อให้เกิดประโยชน์ทางวิชาการ ประโยชน์เชิงเศรษฐกิจ และประโยชน์เชิงนโยบายในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศให้หลุดพ้นกับดักรายได้ปานกลางและความเหลื่อมล้ำด้านรายได้ของประชาชนในประเทศไทยต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิถีชีวิต ภูมิปัญญา งานฝีมือ และวัสดุในท้องถิ่น ที่ปรากฏในพื้นที่คาบสมุทรสติงพระ
2. เพื่อออกแบบ พัฒนาและศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของใช้ ของที่ระลึกจากกระจูด โดยมีแรงบันดาลใจจากวิถีชีวิต ภูมิปัญญา ที่ปรากฏในพื้นที่คาบสมุทรสติงพระ รวมถึงนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์
3. เพื่อถ่ายทอดงานออกแบบสร้างสรรค์สู่กลุ่มวิสาหกิจชุมชน กลุ่มแม่บ้านคลองแดน ตำบลคลองแดน อำเภอรโนด จังหวัดสงขลา โดยให้กลุ่มวิสาหกิจชุมชนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้และสามารถต่อยอดในเชิงพาณิชย์ได้

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ [4] (ธีระชัย สุขสด, 2544)

ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ มีหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่นอกออกแบบควรคำนึงถึง 9 ประการ ดังนี้

1.1 หน้าที่ใช้สอย ผลิตภัณฑ์ทุกชนิดต้องมีหน้าที่ใช้สอยถูกต้องตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและสะดวกสบาย ผลิตภัณฑ์นั้นจึงจะถือว่ามีความเหมาะสมใช้สอยดี (High function)

1.2 ความปลอดภัย การออกแบบควรคำนึงถึงความปลอดภัยของผู้ใช้ ถ้าหลีกเลี่ยงไม่ได้ก็ต้องแสดงเครื่องหมายไว้ให้ชัดเจนหรือมีคำอธิบายไว้ นักออกแบบจะต้องคำนึงถึงความปลอดภัยของผู้ใช้เป็นสำคัญ

1.3 ความแข็งแรง ในการออกแบบผลิตภัณฑ์จะต้องมีความแข็งแรงในตัวของผู้ผลิตหรือโครงสร้างเป็นความเหมาะสม ไม่ทั้งเรื่องของความงามทางศิลปะ และคำนึงถึงความประหยัดควบคู่กันไปด้วย

1.4 ความสะดวกสบายในการใช้ นักออกแบบต้องศึกษาเกี่ยวกับสัดส่วนที่เหมาะสมซึ่งจะประกอบด้วยความรู้ทางด้านขนาดสัดส่วนมนุษย์ ด้านสรีรศาสตร์ เพื่อใช้ประกอบการออกแบบ เพื่อออกแบบและกำหนดขนาดส่วนโค้ง ส่วนเว้า ส่วนตรง ส่วนแคบของผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ได้อย่างพอเหมาะ

1.5 ความสวยงาม การตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์จากความประทับใจในความสวยงามของผลิตภัณฑ์ซึ่งเกิดจากรูปร่าง (Form) และสี (Color) ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ต้องยึดข้อมูลและกฎเกณฑ์ผสมผสานรูปร่างและสีสันทให้เหมาะสม นักออกแบบจึงจำเป็นต้องศึกษาวิชาทฤษฎีหรือหลักการออกแบบและวิชาทฤษฎีสีแล้วนำมาประยุกต์ใช้กับศิลปะทางด้านอุตสาหกรรมให้เกิดความกลมกลืน

1.6 ราคาพอสมควร ผลิตภัณฑ์ที่ผลิตขึ้นมาขายนั้นต้องมีข้อมูลด้านผู้บริโภคและการตลาด กำหนดกลุ่มเป้าหมายว่าเป็นคนกลุ่มใด อาชีพ ฐานะเป็นอย่างไร มีความต้องการใช้สินค้าหรือผลิตภัณฑ์นี้เพียงใด นักออกแบบก็จะเป็นผู้กำหนดแบบผลิตภัณฑ์ ประมาณราคาขายให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่จะซื้อได้

1.7 การซ่อมแซมง่าย ผลิตภัณฑ์เครื่องจักรกล เครื่องยนต์ เครื่องใช้ไฟฟ้า ต่าง ๆ มีกลไกภายในซับซ้อนอะไหล่บางชิ้นย่อมมีการเสื่อมสภาพไปตามอายุการใช้งานหรือการใช้งานในทางที่ผิด นักออกแบบต้องศึกษาถึงตำแหน่งในการจัดวางกลไกแต่ละชิ้น เพื่อออกแบบส่วนของฝารอบบริเวณต่างๆ ให้สะดวกในการถอดซ่อมแซมหรือเปลี่ยนอะไหล่ได้ง่าย

1.8 วัสดุและวิธีผลิต นักออกแบบคงจะต้องศึกษาเรื่องวัสดุและวิธีผลิต โดยเฉพาะวัสดุพลาสติกในแต่ละชนิดจะมีคุณสมบัติทางกายภาพที่ต่างกันออกไป ควรเลือกใช้คุณสมบัติให้เหมาะสมกับคุณสมบัติของผลิตภัณฑ์

1.9 การขนส่ง นักออกแบบต้องคำนึงถึงการประหยัด และความสะดวกในการขนส่ง ทั้งด้านระยะใกล้หรือไกล เนื้อที่ในการขนส่ง การขนส่งทางบก ทางน้ำหรือทางอากาศ การบรรจุหีบห่อ ที่จะทำให้ผลิตภัณฑ์ไม่เสียหายชำรุด

2. แนวคิดของแบบผลิตภัณฑ์ [4] (ธีระชัย สุขสด, 2544)

ความหมายของคำว่า “ออกแบบผลิตภัณฑ์” คือการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ และการปรับปรุงหรือพัฒนามาจากของเดิม การได้มาซึ่งรูปทรงของผลิตภัณฑ์จะได้จากแนวความคิดแบบเดิมนำมาพัฒนาให้เข้ากับบทบาทสังคมยุคใหม่ และค่านิยมในการดำรงชีวิตของมนุษย์ โดยลักษณะการออกแบบและพัฒนา มีรายละเอียด ดังนี้

1. แบบโบราณ คือ การออกแบบโดยยึดแบบของเดิมที่มีมาตั้งแต่รุ่นเก่าหรือโบราณ มีกลุ่มเป้าหมายไปที่กลุ่มอนุรักษ์นิยม หรือใช้ประกอบตกแต่งสภาพแวดล้อมที่มีการผลิตขึ้นมาใหม่แต่คงยึดแบบอย่างโบราณ เพื่อตกแต่งภายในบ้านให้มีลักษณะการตกแต่งห้องแบบโบราณเพื่อให้เกิดความกลมกลืนกัน

2. แบบอมตะ คือ การออกแบบที่ยึดความพอดีระหว่างความเก่ากับความล้ำยุค รูปร่างดูแล้วไม่เก่า และไม่ใหม่เหมาะสมกันทุกยุคทุกฤดูกาล โดยดูแล้วไม่ล้าสมัย

3. แบบร่วมสมัย คือ การออกแบบที่ประสานกันระหว่างความล้ำสมัยหรือแบบเก่าผสมกันกับแบบที่ทันสมัย คือ ใช้ 2 ยุคสมัยนี้มาประยุกต์ใช้ให้เกิดความเหมาะสมกับสภาพปัจจุบัน ถือเป็นงานสมัยใหม่หรืองานปัจจุบัน ลักษณะของเก่าที่นำมาอาจจะเป็นวัสดุ วิธีผลิต หรือรูปแบบ ด้านวัสดุ เช่น นำผ้าทอโบราณมาออกแบบตัดเย็บเป็นเสื้อผ้าสมัยปัจจุบัน วิธีผลิต เช่น เครื่องปั้นดินเผา หรืองานหวาย นำมาออกแบบรูปทรงที่ทันสมัย และ รูปแบบ เช่น ยึดรูปทรงแบบเก่ามาประยุกต์ใช้กับวัสดุสังเคราะห์สมัยใหม่

4. แบบทันสมัย คือ การออกแบบที่เข้ากับยุคสมัยนั้น ๆ โดยค่อนข้างเป็นไปในลักษณะของสมัยปัจจุบัน ดูทันสมัยหรือตามสมัยนิยม แบบจะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอตามความต้องการของตลาดและค่านิยมของยุค

5. แบบล้ำยุค คือ การออกแบบในลักษณะเป็นความก้าวหน้าของรูปแบบหรือวัสดุ ออกแบบเพื่ออนาคตข้างหน้า รูปแบบอาจจะหนีความจำเจ ความเคยชินต่อสายตาในยุคใหม่

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ผ่านการขอจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์เลขที่ HREC No. 080/2567 เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) มีรายละเอียด ดังนี้

ขอบเขตการวิจัย

1. พื้นที่ในการวิจัย คือตำบลคลองแดน อำเภอรโนด จังหวัดสงขลา ซึ่งอยู่ในพื้นที่คาบสมุทรสทิงพระ
2. ขอบเขตการศึกษา
 - ศึกษาวิถีชีวิต ภูมิปัญญา งานฝีมือ และวัสดุในท้องถิ่น ที่ปรากฏในพื้นที่คาบสมุทรสทิงพระ
 - ออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของใช้ ของที่ระลึกจากกระจูด โดยมีแรงบันดาลใจจากวิถีชีวิต ภูมิปัญญา ที่ปรากฏในพื้นที่คาบสมุทรสทิงพระ รวมถึงนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์
 - ถ่ายทอดงานออกแบบสร้างสรรค์สู่กลุ่มวิสาหกิจชุมชน กลุ่มแม่บ้านคลองแดน ตำบลคลองแดน อำเภอรโนด จังหวัดสงขลา โดยให้กลุ่มวิสาหกิจชุมชนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้และสามารถต่อยอดในเชิงพาณิชย์ได้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มผู้นำชุมชนพื้นที่คาบสมุทรสทิงพระ จำนวน 5 คน จากผู้ใหญ่บ้านหรือปราชญ์ชาวบ้านที่ได้รับการยอมรับในชุมชน เป็นผู้มีส่วนร่วมหรือประสบการณ์ในการเสนอ กำหนดแนวทางการพัฒนาชุมชนกับหน่วยงานของรัฐ และเป็นผู้ที่ร่วมทำกิจกรรมด้านการส่งเสริมพัฒนาชุมชนในด้าน ต่าง ๆ อย่างต่อเนื่องไม่ต่ำกว่า 5 ปี กลุ่มผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนในพื้นที่คาบสมุทรสทิงพระ จำนวน 25 คน ที่เป็นผู้ประกอบการที่ดำเนินกิจการในพื้นที่ตำบลคลองแดน อำเภอรโนด จังหวัดสงขลา ไม่ต่ำกว่า 1 ปี กลุ่มนักท่องเที่ยวในพื้นที่คาบสมุทรสทิงพระ จำนวน 200 คน เกณฑ์ คือ เป็นนักท่องเที่ยวในพื้นที่คาบสมุทรสทิงพระที่เดินทางมาท่องเที่ยว ณ พื้นที่คาบสมุทรสทิงพระ และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 คน ได้แก่ รศ.สุรสิทธิ์ ระวังวงศ์ อาจารย์ ดร.วิเชษฐ์ จันทรคงหอม และอาจารย์ ดร.สุรเชษฐ์ อินธิแสง จากเกณฑ์เป็นนักวิชาการ เป็นที่ยอมรับด้านการออกแบบ และมีผลงานด้านวิชาการที่เกี่ยวข้องกับความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ หรือมีประสบการณ์การทำงานด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ไม่น้อยกว่า 5 ปี

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์ และ แบบสอบถาม จำนวน 8 ชุด ได้แก่ 1 แบบสัมภาษณ์ การสำรวจอัตลักษณ์ของชุมชน และแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากกระจูด 2 แบบสอบถาม ความต้องการ ความคาดหวังของผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนในพื้นที่ตลาดริมน้ำคลองแดน 3 แบบสอบถามเพื่อหาคุณค่าที่สามารถอธิบายลักษณะของผลิตภัณฑ์กระจูด 4 แบบสอบถามเพื่อรวบรวมความต้องการเชิงอารมณ์ของกลุ่มลูกค้าที่มีผลต่อการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์กระจูด 5 แบบสอบถามเพื่อสำรวจระดับคะแนนความคิดเห็นต่อ การพัฒนาแบบร่างผลิตภัณฑ์กระจูด 6 แบบสอบถามเพื่อสำรวจระดับคะแนนความคิดเห็นต่อการพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์กระจูดประเภทของใช้ของตกแต่งต่อต้นแบบผลิตภัณฑ์กระจูด 7 แบบสอบถามเพื่อสำรวจระดับคะแนนของปัจจัยที่มีผลต่อความพึงพอใจในด้านคุณภาพ ของต้นแบบผลิตภัณฑ์กระจูด และ 8 แบบสอบถามเพื่อประเมินผลตอบแทนทางสังคมจากการลงทุนหรือ Social Return on Investment (SROI)

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล เก็บข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ และแบบสอบถามตามขั้นตอนและวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. ศึกษาวิถีชีวิต ภูมิปัญญา งานฝีมือ และวัสดุในท้องถิ่น ที่ปรากฏในพื้นที่คาบสมุทรสทิงพระ
 - 1.1 ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต ภูมิปัญญา งานฝีมือ วัสดุในท้องถิ่น และความต้องการของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนของชุมชนคาบสมุทรสทิงพระ กำหนดกลุ่มตัวอย่างและจัดทำเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย สำรวจอัตลักษณ์ของชุมชน และแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากกระจูด ใช้แบบสัมภาษณ์ชุดที่ 1 การสำรวจอัตลักษณ์ของชุมชน และแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากกระจูด กลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มผู้นำชุมชนพื้นที่ตลาดริมน้ำคลองแดน
 - 1.2 สำรวจความต้องการ ความคาดหวังของกลุ่มผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน กลุ่มแม่บ้านคลองแดน ใช้แบบสอบถามชุดที่ 2 ความต้องการ ความคาดหวังของผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนในพื้นที่ตลาดริมน้ำคลองแดน โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือกลุ่มผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน กลุ่มแม่บ้านคลองแดน

1.3 สํารวจเพื่อหากลุ่มคําที่สามารถอธิบายลักษณะของผลิตภัณฑ์กระจูดประเภทของใช้ของตกแต่ง โดยใช้แบบสอบถามชุดที่ 3 เพื่อหากลุ่มคําที่สามารถอธิบายลักษณะของผลิตภัณฑ์กระจูด กลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน กลุ่มแม่บ้านคลองแดน และ กลุ่มนักท่องเที่ยวในพื้นที่ตลาดริมน้ําคลองแดน

1.4 สํารวจเพื่อรวบรวมความต้องการเชิงอารมณ์ของกลุ่มลูกค้าที่มีผลต่อการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์กระจูด ใช้แบบสอบถามชุดที่ 4 เพื่อรวบรวมความต้องการเชิงอารมณ์ของกลุ่มลูกค้าที่มีผลต่อการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์กระจูด กลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน กลุ่มแม่บ้านคลองแดน และ กลุ่มนักท่องเที่ยวในพื้นที่ตลาดริมน้ําคลองแดน

2. ออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของใช้ ของที่ระลึกจากกระจูด โดยมีแรงบันดาลใจจากวิถีชีวิต ภูมิปัญญา ที่ปรากฏในพื้นที่คาบสมุทรสทิงพระ รวมถึงนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์

2.1 ออกแบบเป็นแบบร่างผลิตภัณฑ์ของใช้ของที่ระลึกจากกระจูด โดยมีแรงบันดาลใจจากวิถีชีวิต ภูมิปัญญา ที่ปรากฏในพื้นที่คาบสมุทรสทิงพระ ทดลองและผลิตผลิตภัณฑ์ต้นแบบของใช้ของที่ระลึกจากกระจูด โดยมีแรงบันดาลใจจากวิถีชีวิต ภูมิปัญญา ที่ปรากฏในพื้นที่คาบสมุทรสทิงพระ ใช้แบบสอบถามชุดที่ 5 สํารวจระดับคะแนนความคิดเห็นต่อการพัฒนาแบบร่างผลิตภัณฑ์กระจูด กลุ่มตัวอย่าง คือกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์

2.2 ปรับแก้ และพัฒนาต้นแบบ ตามข้อเสนอแนะ ใช้แบบสอบถามชุดที่ 6 สํารวจระดับคะแนนความคิดเห็นต่อการพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์กระจูดประเภทของใช้ของตกแต่งต้นแบบผลิตภัณฑ์กระจูดกลุ่มตัวอย่าง คือกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ และกลุ่มผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน กลุ่มแม่บ้านคลองแดน

3. ถ่ายทอดงานออกแบบสร้างสรรค์สู่กลุ่มวิสาหกิจชุมชน กลุ่มแม่บ้านคลองแดน ตำบลคลองแดน อำเภอรโนด จังหวัดสงขลา โดยให้กลุ่มวิสาหกิจชุมชนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้และสามารถต่อยอดในเชิงพาณิชย์ได้

3.1 ผลิตผลิตภัณฑ์เพื่อทดลองตลาด สํารวจระดับคะแนนของปัจจัยที่มีผลต่อความพึงพอใจในด้านคุณภาพของผลิตภัณฑ์เพื่อทดลองตลาด ผลิตภัณฑ์กระจูดประเภทของใช้ของตกแต่ง ใช้แบบสอบถามชุดที่ 7 สํารวจระดับคะแนนของปัจจัยที่มีผลต่อความพึงพอใจในด้านคุณภาพของต้นแบบผลิตภัณฑ์กระจูด กลุ่มตัวอย่าง คือกลุ่มนักท่องเที่ยวในพื้นที่ตลาดริมน้ําคลองแดน

3.2 ถ่ายทอดงานออกแบบสร้างสรรค์สู่กลุ่มวิสาหกิจชุมชน กลุ่มแม่บ้านคลองแดน ตำบลคลองแดน อำเภอรโนด จังหวัดสงขลา ใช้แบบสอบถามชุดที่ 8 แบบสอบถามเพื่อประเมินผลตอบแทนทางสังคมจากการลงทุน หรือ Social Return on Investment (SROI) กลุ่มตัวอย่าง คือกลุ่มผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน กลุ่มแม่บ้านคลองแดน

การวิเคราะห์ข้อมูล นำข้อมูลจากการสัมภาษณ์ และแบบสอบถามมาเรียบเรียง สรุปแนวคิดและหลักการสำคัญจากข้อมูลที่ได้มาเป็นเชิงคุณภาพ วิเคราะห์และสรุปเป็นวิธีการบรรยายและความเรียงเพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ

การสํารวจข้อมูลเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต ภูมิปัญญา งานฝีมือ วัสดุในท้องถิ่นของชุมชนคาบสมุทรสทิงพระ พบว่าวิถีชีวิตของผู้คนในตำบลคลองแดน อำเภอรโนด จังหวัดสงขลา เป็นชุมชนมีความเจริญด้านการค้า การเกษตร ด้านอาหาร และเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่สร้างรายได้ให้คนในชุมชน มีวิถีชีวิตโหนด-นา-เล ใกล้ชิดกับธรรมชาติ ร่วมกันสืบสานอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิทัศน์ด้วยการนำภูมิปัญญาชุมชนสู่การพัฒนาเศรษฐกิจชุมชน ด้านศิลปวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญา พบว่าศิลปการแสดงพื้นบ้านคือ มโนราห์ รําพราน และหนังตะลุง ด้านประเพณีที่โดดเด่นคือ ประเพณีลากเรือพระ งานบุญยกขันหมากปฐมหรือบุญสารเพือนสิบ ด้านงานช่างฝีมือ งานหัตถกรรมพื้นบ้าน เช่น สิ่งทอ เครื่องจักสานเป็นงานหัตถกรรมจักสานงานกระจูด ลายปูนปั้น หรือลายฉลุไม้ในสถาปัตยกรรมต่าง ๆ ด้านโบราณสถานและสถาปัตยกรรมที่โดดเด่นคือ หอฉัน องค์พระเจดีย์ (วัดคลองแดน) และสถาปัตยกรรม คือ เรือนไม้เก่าหลังคาทรงปั้นหยา ทรงหน้าจั่ว บ้านเรือนเก่า (ที่ตลาดริมน้ําคลองแดน) ด้านโบราณวัตถุที่โดดเด่นคือ เรือขุด ลูกขวาน ทรัพยากรของชุมชน คือ กระจูด ไม้ไผ่ และใบลาน ด้านสถานที่ท่องเที่ยว คือ ตลาดน้ําคลองแดน วัดพะโคะ อุทยานนกน้ําคุด เมืองโบราณสทิงพระ

จากการสอบถามความคิดเห็น ความต้องการ และความคาดหวังต่อการสร้างสรรค์สินค้าของใช้ของที่ระลึกในพื้นที่ตำบลคลองแดน อำเภอรโนด จังหวัดสงขลา พบว่า ด้านรูปร่าง รูปทรง คือ ต้องการรูปทรงเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน มีขนาดกลาง

ไม่เล็กไม่ใหญ่เกินไป และรูปทรงแบบกระเป๋าสานที่สามารถสพายและเก็บของ วัสดุเสริมที่ใช้ในการผลิตผลิตภัณฑ์กระจูดที่ต้องการคือ กระเป๋าสานกระจูดเสริมที่จับจากเชือก ก้านหวาย ใบลาน หรือไม้ไผ่ ด้านคุณภาพของผลิตภัณฑ์กระจูดที่ต้องการคือ อยากให้มีความแข็งแรง กว้าง ใช้งานได้นาน สีไม่หลุดลอก มีความสวยงามเป็นเอกลักษณ์ แปลกใหม่ ดูสร้างสรรค์ ด้านราคาของผลิตภัณฑ์กระจูดคือ ต้องการราคาตามความเหมาะสมกับคุณภาพสินค้า ไม่แพงเกินไป ขึ้นอยู่กับรูปแบบ ความยากง่ายในการผลิต หรือถ้ามีลวดลายประกอบรวมถึงวัสดุที่นำมาทำผลิตภัณฑ์อาจทำให้ราคาสูงขึ้น ด้านความเหมาะสมตามหน้าที่ใช้สอย ความสะดวกสบาย ความแข็งแรง เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมคือ ควรเป็นผลิตภัณฑ์ที่ใช้วัสดุจากธรรมชาติ ด้านความพอใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์กระจูดคือ อยากให้ราคาเหมาะสมต่อคุณภาพสินค้า สินค้ามีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว สวยงาม ใช้งานได้นาน เป็นผลิตภัณฑ์ที่ชุมชนสามารถผลิตได้ด้วยตนเอง ด้านปัจจัยที่ใช้เป็นเกณฑ์ในการตัดสินใจเลือกซื้อผลิตภัณฑ์กระจูด คือ ความประหยัดและความจำเป็นในการใช้งาน มีความประณีตสวยงาม และคงทน แสดงความเป็นท้องถิ่นและเป็นงานฝีมือของชาวบ้าน ด้านรูปแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์กระจูดที่ต้องการคือ อยากให้มีลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ คงความเป็นธรรมชาติ ไม่ตกแต่งมากเกินไป และด้านความต้องการอื่น ๆ เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์กระจูดคือ อยากให้มีของตกแต่ง หรือของตกแต่งบ้านจากกระจูด ทำเป็นรูปพวงกุญแจ หรือจานรองแก้วและที่ใส่แก้วเก็บความเย็น (แก้วเยติ) และอยากให้มีการตกแต่งให้มีสีสันสวยงาม

จากการสอบถามกลุ่มคำที่สามารถอธิบายลักษณะของผลิตภัณฑ์กระจูด พบว่า อันดับที่ 1 คือแข็งแรงทนทาน (Strong) 2 มีลวดลาย (Patterned) และสะดุดตา (Noticeable) 3 ร่วมสมัย (Contemporary) และสวยงาม (Beautiful) 4 แปลกใหม่ (Exotic) และ 5 ดึงดูดใจ (Attractive)

จากการสอบถามคำแสดงความรู้สึกที่มีผลต่อการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์กระจูด พบว่า อันดับที่ 1 คือ คลาสสิก (Classic) 2 ดีไซน์เก๋ (Chic design) 3 สวยงาม (Beautiful) 4 สร้างสรรค์ (Inventive) และ 5 โดดเด่น (Outstanding)

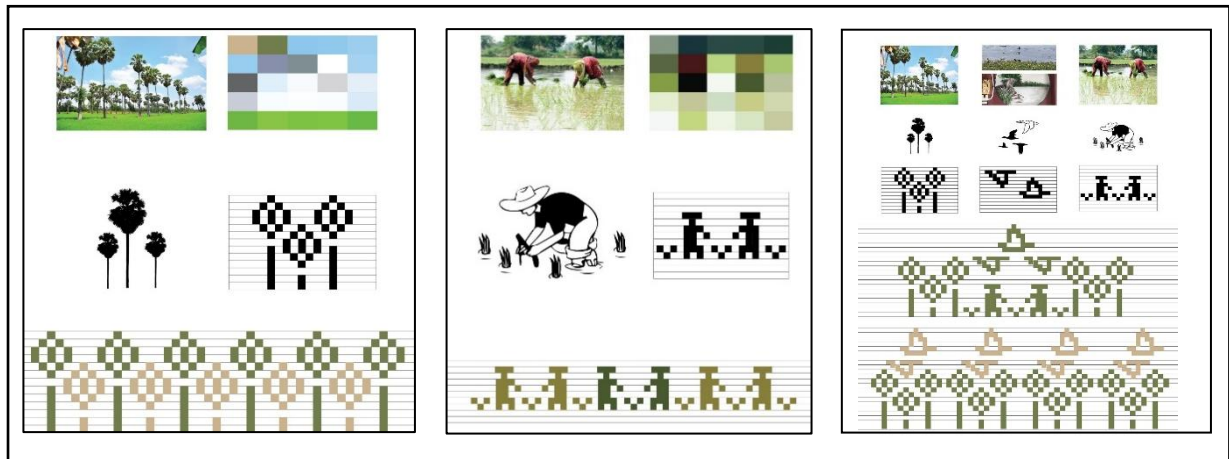


ภาพที่ 1 การลงพื้นที่สำรวจข้อมูล

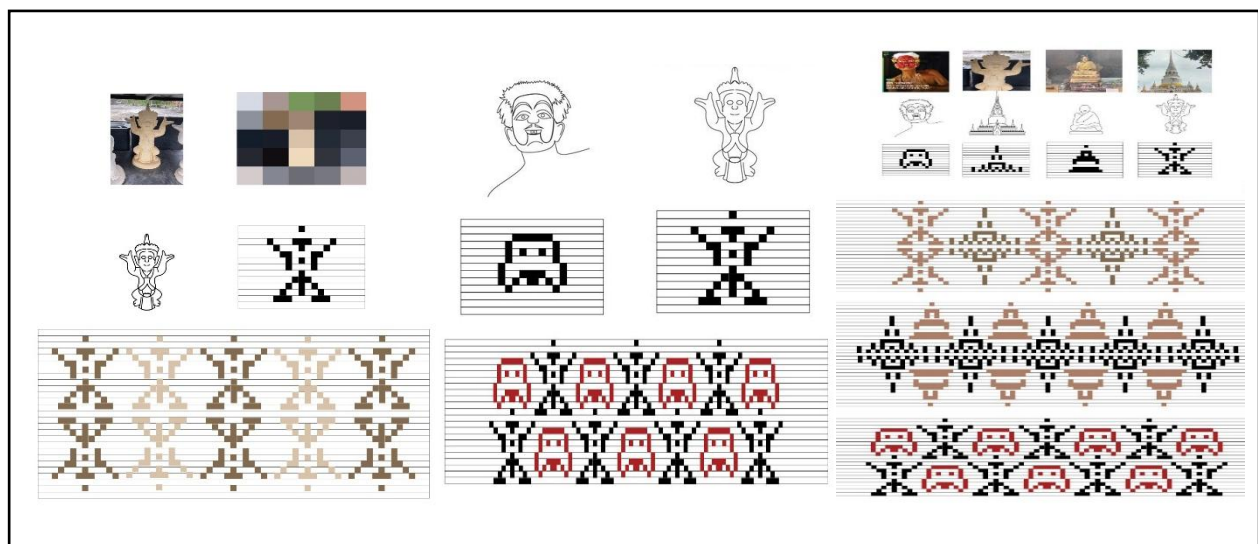
ผู้วิจัยรวบรวมผลจากแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถาม และวิเคราะห์เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ ทั้งในด้านการใช้งาน ด้านการออกแบบรูปทรง ด้านการออกแบบลวดลาย และวัสดุประกอบ รวมถึงนำทฤษฎีทางด้านการออกแบบมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ โดยมี 3 องค์ประกอบหลัก คือ 1. กลุ่มวิสาหกิจชุมชน 2. นักออกแบบ (ผู้วิจัย) และ 3. ข้อมูลอัตลักษณ์ของพื้นที่ เป็นฐานในการออกแบบ

การออกแบบลายสาน

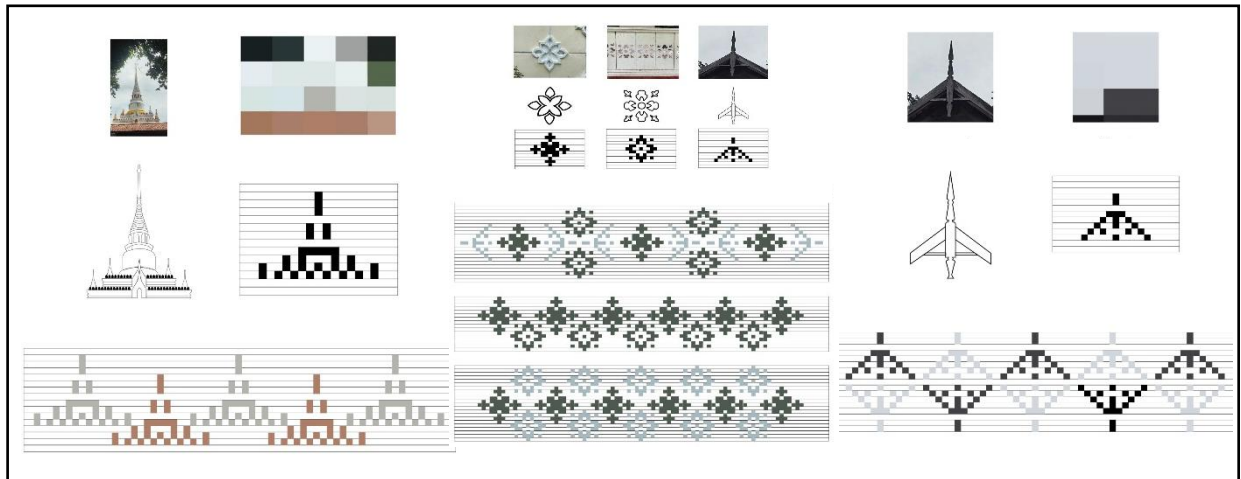
จากผลการสำรวจความต้องการความคาดหวังของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้านคลองแดน ต่อการออกแบบผลิตภัณฑ์กระจูด พบว่า ต้องการผลิตภัณฑ์กระจูดที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของกลุ่ม มีลายสานที่แตกต่างจากที่อื่น หรือมีลวดลายที่เชื่อมโยง หรือแสดงถึงอัตลักษณ์ของพื้นที่คาบสมุทรสทิงพระ สามารถนำมาสานขึ้นรูปเป็นผลิตภัณฑ์ได้อย่างหลากหลาย ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบลายสานโดยมีแรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์ ภูมิปัญญาของพื้นที่คาบสมุทรสทิงพระ ด้วยการนำรูปร่าง รูปทรงของอัตลักษณ์ที่โดดเด่นในพื้นที่ เช่น วิถีชีวิต ประเพณี ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา งานช่างฝีมือ โบราณสถาน สถาปัตยกรรม โบราณวัตถุ การละเล่น ความเชื่อ ตำนาน หรือเรื่องเล่า มาดัดทอนให้เป็นลายสาน ดังนี้



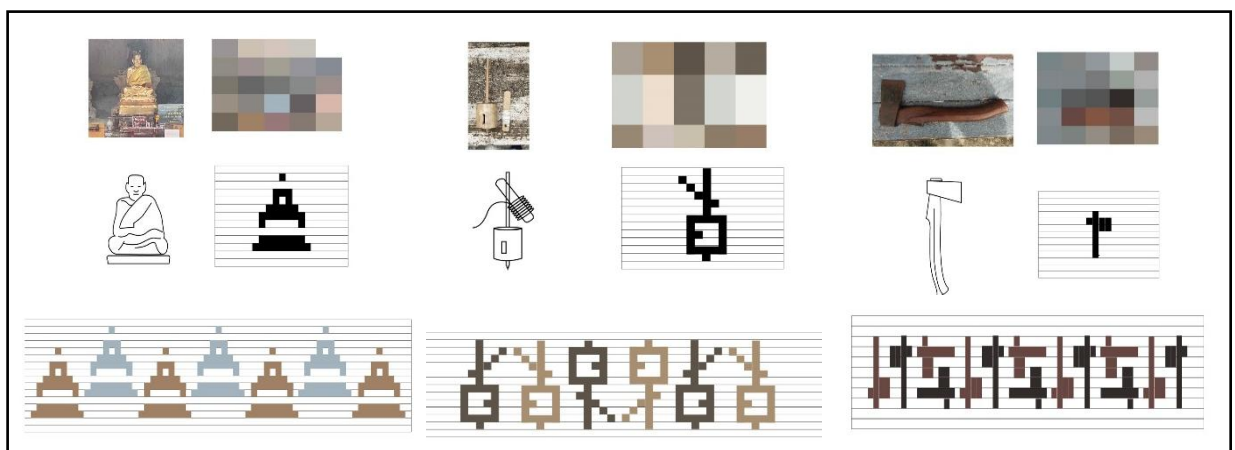
ภาพที่ 2 ลายสานที่มีที่มาจากวิถีชีวิต โหนด-นา-เล



ภาพที่ 3 ลายสานที่มีที่มาจาก ประเพณี ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา

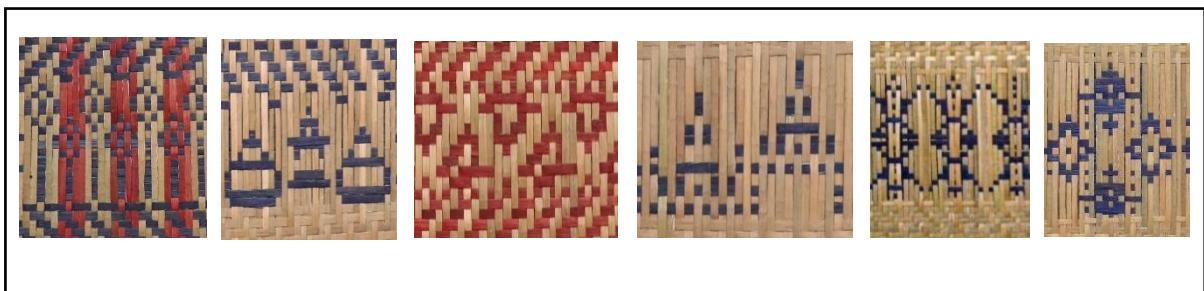


ภาพที่ 4 ลายสานที่มีที่มาจากงานช่างฝีมือ โบราณสถาน สถาปัตยกรรม และโบราณวัตถุที่โดดเด่น



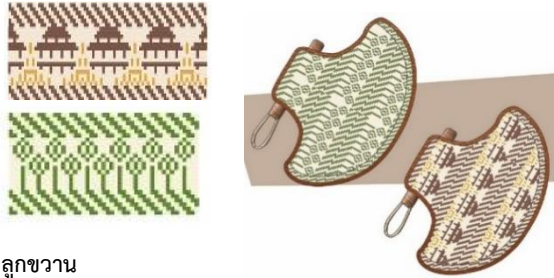
ภาพที่ 5 ลายสานที่มีที่มาจากการเล่น ความเชื่อ ตำนาน หรือเรื่องเล่า

ผู้วิจัยได้ออกแบบลายสาน แล้วนำไปให้กลุ่มวิสาหกิจชุมชนทดลองสานด้วยเส้นกระจุต จากการสอบถามความคิดเห็น พบว่าลายสานบางลายมีระยะห่างระหว่างเส้นยืน และเส้นนอนมากเกินไป ทำให้เส้นกระจุตไม่สามารถคงตัวอยู่ได้ ผู้วิจัยจึงนำข้อเสนอแนะที่ได้มาทำการปรับแก้ โดยให้ช่องไฟระหว่างเส้นกระจุตเส้นยืนและเส้นนอน มีระยะที่ชิดกันมากขึ้น โดยไม่ทำลายลวดลายสานเดิม ซึ่งได้เป็นลวดลายสาน ดังนี้



ภาพที่ 6 การทดลองสานด้วยเส้นกระจุตตามลายที่ออกแบบ

จากแบบสัมภาษณ์ แบบสอบถาม ด้านความความต้องการ ความคาดหวังของผู้ประกอบการในพื้นที่ที่มีต่อสินค้าของใช้ของที่ระลึก, กลุ่มคำที่สามารถอธิบายลักษณะของผลิตภัณฑ์กระจูด และความต้องการเชิงอารมณ์ของกลุ่มลูกค้าที่มีผลต่อการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์กระจูดมาเป็นฐานในการออกแบบร่างผลิตภัณฑ์ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ สังเคราะห์ ผสมกับการนำอัตลักษณ์ของคาบสมุทรสทิงพระมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ ได้แบบร่างผลิตภัณฑ์ ดังนี้

 พัดลูกขวาน พัดกระจูดออกแบบให้มีรูปทรงเหมือนรูปทรงลูกขวาน มีด้ามจับและหูสำหรับไว้คล้องมือ ใช้ลวดลายเป็นลายลูกขวาน ลายช้างแคระ ลายตาลโตนด ลายบ้านริมน้ำ ลายหน้าพราน ลายโนรา ลายเรือพระ	 แจกันใส่ไม้หอม ออกแบบจากรูปทรงกระบอกใส่น้ำตาลสด ซึ่งเป็นภูมิปัญญาของท้องถิ่น หุ้มด้วยกระจูดสานเป็นลวดลาย ตัวรูปทรงกระบอกสามารถเก็บน้ำหอมได้ เหมาะสำหรับตกแต่ง ในห้องพัก
 ตะกร้าเรือชุด 2 ออกแบบให้มีรูปทรงคล้ายเรือโบราณ สานเป็นลายกระจูด เย็บเข้ารูปเป็นทรงมีฐานรองทำจากไม้ ไว้สำหรับใส่ของในบ้าน	 กระเป๋ากระจูดใส่แก้วเก็บความเย็น ออกแบบให้ใส่แก้วเก็บความเย็นสำหรับพกพา ใช้สายหนังเป็นสายสะพาย ตัดเย็บให้เข้ากับรูปทรงของแก้ว เพื่อไม่ให้แก้วตกลง ซึ่งเหมาะสมกับกิจกรรมชมนก นั่งเรือชมธรรมชาติในอุทยานนกน้ำคูขุด
 หมวกกระจูด แนวความคิดการออกแบบ ออกแบบเป็นหมวกทรงดินป่า ช่วยในการปิดบังแสงแดด ทำจากกระจูดสาน และตัดเย็บขึ้นรูป เหมาะสมกับกิจกรรมชมนก หรือนั่งเรือ ชมธรรมชาติในอุทยานนกน้ำคูขุด	 กระเป๋ากระจูด 1 ออกแบบกระเป๋ากระจูด โดยใช้รูปทรงของกระเป๋าเป็นรูปทรงเรขาคณิต เนื่องจากเป็นรูปทรงที่กลุ่มผู้ประกอบการขึ้นรูปได้ง่าย บุซบในด้วยผ้า และมีซิปปาด้านบนเพื่อป้องกันสิ่งของร่วงหล่น หูจับทำด้วยหนังเทียม
 กระเป๋ากระจูด 2 ออกแบบกระเป๋ากระจูด โดยใช้รูปทรงของกระเป๋าเป็นรูปทรงเรขาคณิต เนื่องจากเป็นรูปทรงที่กลุ่มผู้ประกอบการขึ้นรูปได้ง่าย บุซบในด้วยผ้า และมีซิปปาด้านบนเพื่อป้องกันสิ่งของร่วงหล่น หูจับทำด้วยหวาย	 พวงกุญแจขนมปัด แนวคิดในการออกแบบ แบบ ออกแบบพวงกุญแจโดยมีรูปทรงจากขนมปัด ซึ่งเป็นขนมโบราณที่วางจำหน่ายในตลาดริมน้ำคลองแดน

ภาพที่ 7 ตัวอย่างแบบร่างผลิตภัณฑ์

ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ และผลิตภัณฑ์ทดลองตลาด

ผู้วิจัยได้คัดเลือกจากแบบร่างจากคะแนน 7 อันดับแรกมาปรับแก้ตามข้อเสนอแนะ ผลิตเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบ และผลิตภัณฑ์ทดลองตลาด มีรายละเอียดผลิตภัณฑ์ ดังนี้

ผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่ 1 กระเป๋าระจุตใส่แก้วเก็บความเย็น วัสดุ/เทคนิค แก้วเก็บความเย็นหุ้มด้วยกระจุตย้อมสี สานลวดลายตามแบบ เคลือบผิวด้วยแลคเกอร์ ตัดเย็บเข้ารูปตามขนาดของแก้วเก็บความเย็น วัสดุ/อุปกรณ์ประกอบ เย็บริมด้วยหนัง PU ติดสายห้อยปรับระดับ ผู้ออกแบบ/ผู้วิจัย ดร.พีระพงษ์ พันธะศรี	 
ผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่ 2 แจกันใส่ไม้หอม 2 วัสดุ/เทคนิค ผลิตภัณฑ์แจกันไม้หอมหุ้มด้วยกระจุต ย้อมสี สานลวดลายตามแบบ เคลือบผิวด้วยแลคเกอร์ ตัดเย็บเข้ารูปตามขนาดของแจกันเซรามิก วัสดุ/อุปกรณ์ประกอบ แจกันเซรามิก/เย็บริมด้วยผ้า ผู้ออกแบบ/ผู้วิจัย ดร.พีระพงษ์ พันธะศรี	
ผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่ 3 หมวกกระจุต 2 วัสดุ/เทคนิค ผลิตภัณฑ์หมวกกระจุตย้อมสีสานลวดลายตามแบบ เคลือบผิวด้วยแลคเกอร์ ตัดเย็บขึ้นรูป วัสดุ/อุปกรณ์ประกอบ เย็บริมด้วยผ้า ผู้ออกแบบ/ผู้วิจัย ดร.พีระพงษ์ พันธะศรี	 
ผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่ 4 ตะกร้าเรือชุด 2 วัสดุ/เทคนิค ผลิตภัณฑ์กระจุตสาน รูปทรงเรือสำหรับใส่ผลไม้ สานลวดลายตามแบบ เคลือบผิวด้วยแลคเกอร์ ตัดเย็บขึ้นรูป วัสดุ/อุปกรณ์ประกอบ เย็บริมด้วยผ้าประกอบด้วยขาทำจากไม้เคลือบผิวด้วยแลคเกอร์ ผู้ออกแบบ/ผู้วิจัย ดร.พีระพงษ์ พันธะศรี	
ผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่ 5 กระเป๋าระจุต 1 วัสดุ/เทคนิค ผลิตภัณฑ์กระเป๋าระจุตสานสานลวดลายตามแบบ เคลือบผิวด้วยแลคเกอร์ตัดเย็บขึ้นรูป วัสดุ/อุปกรณ์ประกอบ เย็บด้วยผ้าประกอบหูหิ้ว ทำจากหนัง PU ผู้ออกแบบ/ผู้วิจัย ดร.พีระพงษ์ พันธะศรี	 

ภาพที่ 8 ตัวอย่างต้นแบบผลิตภัณฑ์ และผลิตภัณฑ์ทดลองตลาด

ผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่ 6 กระเป๋ากระจูด 2 วัสดุ/เทคนิค ผลิตภัณฑ์กระเป๋ากระจูดสานสานลวดลายตามแบบ เคลือบผิวด้วยแลคเกอร์ตัดเย็บขึ้นรูป วัสดุ/อุปกรณ์ประกอบ เย็บริมด้วยผ้า ประกอบด้วยหูหิ้วไม้หวาย ผู้ออกแบบ/ผู้วิจัย ดร.พีระพงษ์ พันธะศรี	
ผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่ 7 พัดลูกขวาน วัสดุ/เทคนิค ผลิตภัณฑ์พัดลูกขวานสาน สานลวดลายตามแบบ เคลือบผิวด้วยแลคเกอร์ตัดเย็บขึ้นรูป วัสดุ/อุปกรณ์ประกอบ เย็บริมด้วยผ้า/เชือกผักตบชวา ผู้ออกแบบ/ผู้วิจัย ดร.พีระพงษ์ พันธะศรี	

ภาพที่ 9 ตัวอย่างต้นแบบผลิตภัณฑ์ และผลิตภัณฑ์ทดลองตลาด

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต ภูมิปัญญา งานฝีมือ วัสดุในท้องถิ่น อัตลักษณ์ของชุมชน ความต้องการความคาดหวังของวิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้านคลองแดนที่มีต่อสินค้าของใช้ของที่ระลึกของพื้นที่ตำบลคลองแดน ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากกระจูด และสรุปผลการดำเนินงาน ดังนี้

1. การศึกษาวิถีชีวิต ภูมิปัญญา งานฝีมือ และวัสดุในท้องถิ่นที่ปรากฏในพื้นที่คาบสมุทรสทิงพระ พบว่า วิถีชีวิตความเป็นอยู่เป็นชุมชนที่ริมฝั่งสองฝั่งเมืองประกอบอาชีพเกษตรกรรม มีวิถีชีวิตโหนด-นา-เล ใกล้ชิดกับธรรมชาติที่เรียบง่าย มีวัฒนธรรมด้านภาษาที่เป็นเอกลักษณ์ มีวัฒนธรรมด้านสถาปัตยกรรมบ้านไม้หลังคาทรงปั้นหยา หน้าจั่ว มีดนตรีพื้นบ้าน นาฏศิลป์ การแสดงโนราห์ รำพรานหนังตะลุง มีประเพณีท้องถิ่น เช่น ประเพณีลากเรือพระ ประเพณีงานบุญยกขันหมาก ปฐมนิเทศงานเทศกาล มีความเชื่อด้านการสืบสานงานบุญสารทเดือนสิบ และภูมิปัญญาที่โดดเด่นคือหัตถกรรมงานกระจูด ซึ่งเป็นวัสดุที่ใช้ในงานหัตถกรรมและเป็นทรัพยากรธรรมชาติในพื้นที่

2. การออกแบบพัฒนาและศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของใช้ของที่ระลึกจากกระจูด โดยมีแรงบันดาลใจจากวิถีชีวิต ภูมิปัญญาที่ปรากฏในพื้นที่คาบสมุทรสทิงพระ รวมถึงนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ ผู้วิจัยได้ออกแบบลายสานโดยมีแรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์ ภูมิปัญญาของพื้นที่คาบสมุทรสทิงพระ มาตัดทอน คือ 1. ลายสานจากวิถีชีวิต โหนด-นา-เล 2. ลายสานที่มีที่มาจากประเพณี ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา 3. ลายสานที่มีที่มาจากการละเล่นความเชื่อ ตำนานหรือเรื่องเล่า นำไปให้ผู้ประกอบการจำนวน 25 คน ประเมินเพื่อเลือกนำไปสาน จากนั้นออกแบบผลิตภัณฑ์ และนำแบบร่าง 7 อันดับที่ได้รับผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มาขึ้นรูปเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบและทดลองตลาด พบว่า ความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ในภาพรวม คิดเป็นร้อยละ 93.96

3. การถ่ายทอดงานออกแบบสร้างสรรค์สู่กลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้านคลองแดน ตำบลคลองแดน อำเภอรโนด จังหวัดสงขลา โดยให้กลุ่มวิสาหกิจชุมชนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้และสามารถต่อยอดในเชิงพาณิชย์ได้ จากการประเมินผลตอบแทนทางสังคมจากการลงทุนหรือ Social Return on Investment (SROI) ของโครงการวิจัย หลังการจัดกิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้ด้วยการอบรมเชิงปฏิบัติการ พบว่ากลุ่มวิสาหกิจชุมชนได้รับความรู้ในการนำอัตลักษณ์มาใช้อย่างเหมาะสมในรูปแบบใหม่ ที่มีความหลากหลาย มีความรู้ด้านการตลาด การสร้างแบรนด์ประชาสัมพันธ์สินค้า และคาดว่าผลิตภัณฑ์ภายใต้โครงการวิจัยสามารถนำไปต่อยอดในเชิงพาณิชย์ได้

การอภิปรายผล

1. การศึกษาวิถีชีวิต ภูมิปัญญา งานฝีมือ และวัสดุในท้องถิ่นที่ปรากฏในพื้นที่คาบสมุทรสทิงพระ พบว่า ด้านวิถีชีวิตความเป็นอยู่ เป็นชุมชนเล็กๆ ริมฝั่งสองฝั่งเมือง วิถีชีวิตเรียบง่ายประกอบอาชีพเกษตรกรรม มีวิถีชีวิตโหนด-นา-เล คือทำนา ทำตาลโตนด เลี้ยงสัตว์ ทำการประมง ใกล้ชิดกับธรรมชาติสอดคล้องกับ [5] มนัสสวาส กุลวงศ์ และคณะ (2562) ที่ศึกษาเรื่อง ความหมายและการเปลี่ยนแปลงของตลาดริมน้ำคลองแดนในคาบสมุทรสทิงพระสงขลา พบว่าตลาดริมน้ำคลองแดนเป็นชุมชนวิถีชาวนาเติบโตขึ้นหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 วิถีชีวิตผูกพันอยู่กับสายน้ำบนเส้นทางการค้าของเมืองสามคลองสองแดนคือสงขลาและนครศรีธรรมราช มีวัฒนธรรมด้านภาษาที่เป็นเอกลักษณ์ วัฒนธรรมด้านสถาปัตยกรรมคือบ้านไม้หลังคาทรงปั้นหยา หน้าจั่ว บ้านเรือนเก่าที่ตลาดริมน้ำคลองแดน ดนตรีนาฏศิลป์พื้นบ้าน คือ การแสดงมโนราห์ รำพรานหนังตะลุง ภูมิปัญญาที่โดดเด่นคือหัตถกรรมจักสานงานกระจูด ซึ่งเป็นทรัพยากรธรรมชาติที่พบได้ทั่วไปในพื้นที่คาบสมุทรสทิงพระ สอดคล้องกับ [6] เปรมฤดี ด้ายศ (2556) ที่กล่าวว่า กระจูดมีการกระจายพันธุ์ในพื้นที่ภาคใต้และภาคตะวันออก บริเวณพื้นที่ชุ่มน้ำหนองบึงน้ำจืด ตามแนวบริเวณชายฝั่งทะเลที่มีสภาพป่าชายหาด ในภาคใต้พบทุกจังหวัดที่มีพื้นที่ติดกับชายฝั่งทะเล ส่งผลให้คนในชุมชนสร้างอาชีพจากงานหัตถกรรมกระจูด สอดคล้องกับ [7] กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม (2548) ที่ศึกษาและพัฒนาด้านหัตถกรรมและพบว่า ต้นกระจูดเกิดขึ้นเองตามธรรมชาติและเกิดการปลูก คือกระจูดใหญ่ และกระจูดหนู เมื่อถอนแล้วหน่อก็จะแตกต้นใหม่ ทางภาคใต้นิยมปลูกไว้สำหรับใช้สานเสื่อใช้ในครอบครัวและจำหน่ายเพื่อเพิ่มรายได้ สอดคล้องกับการสัมภาษณ์ พรทิพย์ ชาวหนูนา (การสื่อสารระหว่างบุคคล, 14 ตุลาคม 2567) ประธานกลุ่มวิสาหกิจกลุ่มแม่บ้านคลองแดน ที่กล่าวว่าผลิตภัณฑ์จากกระจูดเป็นผลิตภัณฑ์ที่สร้างรายได้ให้กับวิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้านคลองแดน ซึ่งมีสมาชิก 15 คน ผลิตภัณฑ์จากกระจูดของกลุ่มคือ กระจูเป่า ตะกร้า กล้องเก็บของ ทางกลุ่มสามารถผลิตกระจูเป่ากระจูดขนาดกลาง 4-6 ชิ้นต่อวัน ทำให้สมาชิกในกลุ่มมีรายได้เฉลี่ยต่อคน ประมาณ 5,000-6,000 บาท ต่อเดือน

2. การออกแบบพัฒนาและศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของใช้ ของที่ระลึกจากกระจูด โดยมีแรงบันดาลใจจากวิถีชีวิต ภูมิปัญญา ที่ปรากฏในพื้นที่คาบสมุทรสทิงพระ รวมถึงนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ ผู้วิจัยได้ออกแบบลายสานโดยมีแรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์ ภูมิปัญญาของพื้นที่คาบสมุทรสทิงพระ มาดัดทอนให้เป็นลายสาน และนำแบบร่าง 7 อันดับแรกมาขึ้นรูปเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบและทดลองตลาด พบว่าความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ในภาพรวม คิดเป็นร้อยละ 93.96 การที่ผลิตภัณฑ์ต้นแบบได้รับผลการประเมินที่สูงอาจเป็นเพราะลวดลายของผลิตภัณฑ์ต้นแบบมีรูปแบบลายที่แปลกใหม่ต่างจากเดิม และมีความทันสมัยมากขึ้นใช้งานได้จริง และมีลวดลายที่มาจากอัตลักษณ์ของท้องถิ่น สอดคล้องกับ [8] รัฐไท พรเจริญ (2554) ที่ศึกษาการออกแบบพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ใหม่กับการสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์สู่ชุมชน เพราะปัญหาจากการผลิตสินค้าของชุมชนมีรูปแบบคล้ายกัน ผลิตภัณฑ์จำนวนมากแหล่งผลิตกระจายทั่วประเทศ ทำให้สินค้าล้นตลาดและเกินความต้องการ ได้กรอบแนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์ คือ ประโยชน์ใช้สอยควรใช้งานได้มากกว่า 1 อย่าง รูปแบบและสีสันท้องมีความโดดเด่นและแตกต่าง โดยงานออกแบบเน้นที่รูปทรงของผลิตภัณฑ์ งานเฟอร์นิเจอร์ของใช้และของตกแต่งบ้าน รูปแบบดูเรียบง่ายและทันสมัย (classic and modern) ส่วนของที่ระลึกควรเป็นรูปแบบเรียบง่ายเป็นวัสดุจากธรรมชาติมีวัสดุอื่นประกอบหาได้ง่ายมีราคาถูก และคำนึงถึงเครื่องมือและการทำได้ของผู้ผลิต และสอดคล้องกับ [9] เบญจลักษณ์ เมืองมีศรี (2552) ที่ศึกษาการพัฒนากระบวนการออกแบบ เพื่อการพัฒนากระจูดโดยการจัดการของชุมชน กรณีศึกษา : ตำบลท่าสะท้อน อำเภอพุนพิน จังหวัดสุราษฎร์ธานี พบว่าการพัฒนากระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์กระจูดโดยใช้รูปแบบของกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม กลุ่มผู้ผลิตมีแนวคิดในการพัฒนาคือนำผลิตภัณฑ์กระจูดรูปแบบเดิมไปผสมผสานกับการตกแต่งผลิตภัณฑ์เครื่องเรือน ได้แก่ โต๊ะ เก้าอี้ ตู้ ที่เก้าอี้และซากรูดแต่ใช้งานได้ มาตกแต่งด้วยลวดลายและเพิ่มสีสันบนแผ่นกระจูดทำให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่

3. การถ่ายทอดงานออกแบบสร้างสรรค์สู่กลุ่มวิสาหกิจชุมชน กลุ่มแม่บ้านคลองแดน ตำบลคลองแดน อำเภอรอนโคก จังหวัดสงขลาให้กลุ่มวิสาหกิจชุมชนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้และสามารถต่อยอดในเชิงพาณิชย์ได้ จากการประเมินผลตอบแทนทางสังคมจากการลงทุนหรือ Social Return on Investment (SROI) ของโครงการวิจัย หลังการจัดกิจกรรม

ถ่ายทอดองค์ความรู้ด้วยการอบรมเชิงปฏิบัติการ พบว่ากลุ่มวิสาหกิจชุมชนได้รับความรู้ในการนำอัตลักษณ์มาใช้ออกแบบลายสานในรูปแบบใหม่ที่หลากหลาย มีความรู้ด้านการตลาดการสร้างแบรนด์ประชาสัมพันธ์สินค้า และคาดว่าผลิตภัณฑ์ภายใต้โครงการวิจัยสามารถนำไปต่อยอดในเชิงพาณิชย์ได้ ช่วยเพิ่มโอกาสให้กลุ่มมีรายได้เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 25 สอดคล้องกับ [9] เบญจลักษณ์ เมืองมีศรี (2552) ที่ศึกษาการพัฒนากระบวนการออกแบบเพื่อการพัฒนากระจุต โดยการจัดการของชุมชน กรณีศึกษา : ตำบลท่าสะท้อน อำเภอพุนพิน จังหวัดสุราษฎร์ธานี พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อกระบวนการพัฒนาการออกแบบผลิตภัณฑ์กระจุตที่ดำเนินการร่วมกัน สอดคล้องกับความคิดเห็นของผู้นำชุมชนในท้องถิ่นและผู้เชี่ยวชาญที่มีความคิดเห็นว่ต้นแบบของผลิตภัณฑ์ที่พัฒนาตามกระบวนการออกแบบนั้นมีความเหมาะสมทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านความงาม ด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านวัสดุและด้านการตลาด มีความเป็นไปได้สำหรับพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์วิสาหกิจชุมชนต่อไป สอดคล้องกับ [10] วัลลภา พัฒนา และอันธิกา ทิพย์จำนง (2566) ที่ศึกษาแนวทางการพัฒนากลยุทธ์การตลาดของผลิตภัณฑ์ชุมชนตำบลท่าข้าม อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา พบว่า ผลิตภัณฑ์ชุมชนตำบลท่าข้ามมีจุดแข็งในด้านผลิตภัณฑ์มีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น และกลยุทธ์การตลาดส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์ ($R = 0.756$) แนวทางการพัฒนากลยุทธ์การตลาด กลุ่มวิสาหกิจควรให้ความสำคัญกับผลิตภัณฑ์ที่สร้างความแตกต่างในด้านเอกลักษณ์ ใช้ทรัพยากรเฉพาะพื้นที่ กลยุทธ์ด้านราคาควรกำหนดราคาขายแบบมตรวมสินค้า เพื่อให้ผู้บริโภครู้สึกถึงความคุ้มค่า กลยุทธ์ด้านช่องทางการจัดจำหน่ายควรมีการพัฒนาด้วยการจัดจำหน่ายออนไลน์ให้สอดคล้องกับรูปแบบ การดำเนินชีวิตของผู้บริโภค และกลยุทธ์ด้านการสื่อสารการตลาดควรมีการโฆษณาประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการบริโภคผลผลิตชุมชนและสร้างการรับรู้แก่ลูกค้า สอดคล้องกับ [11] อัจฉรีย์ มานะกิจ และประสพชัย พสุนนท์ (2563) ที่ศึกษาเรื่องการจัดกลุ่มพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ สำหรับการออกแบบและพัฒนาสินค้าของผู้ประกอบการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) จังหวัดสมุทรสงคราม พบว่าพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์สำหรับการออกแบบและพัฒนาสินค้าของผู้ประกอบการจัดเป็น 3 กลุ่ม คือ 1 กลุ่มที่มีความโดดเด่นด้านขอบคิด หาคำตอบ แสวงหาการทดลองและแก้ไขปัญหาได้ 2 กลุ่มที่มีความโดดเด่นด้านกล้าคิดกล้าแสดงออกชอบแสดงความคิดเห็นใหม่อยู่เสมอ แก้ไขปัญหาได้ 3 กลุ่มที่ไม่มีความโดดเด่น แก้ไขปัญหา นำความคิดมาปรับปรุงให้ดีขึ้น กล้าแสดงออกชอบแสดงความคิดเห็นใหม่อยู่เสมอ สามารถนำประโยชน์ ข้อเสนอแนะของการวิจัย ไปเป็นแนวทางในการพัฒนาตัวผู้ประกอบการในด้านความคิดสร้างสรรค์ต่อไป

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

1. สรุปผลการวิจัย สามารถตอบตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1.1 วิถีชีวิต ภูมิปัญญา งานฝีมือ และวัสดุในท้องถิ่น ที่ปรากฏในพื้นที่คาบสมุทรสทิงพระ

- 1) เป็นชุมชนเกษตรกรรม มีวิถีชีวิตโหนด-นา-เล ใกล้ชิดกับธรรมชาติ ใช้ชีวิตเรียบง่าย
- 2) มีประเพณี วัฒนธรรม ภาษาที่เป็นเอกลักษณ์ มีการแสดง นาฏศิลป์และดนตรีพื้นบ้าน
- 3) มีทรัพยากรธรรมชาติที่หลากหลาย เอื้อต่อการปลูกพืช เลี้ยงสัตว์ และทำการประมง
- 4) ภูมิปัญญาที่โดดเด่นคือหัตถกรรมงานกระจุต ซึ่งเป็นทรัพยากรธรรมชาติที่พบได้ทั่วไปในพื้นที่

1.2 การออกแบบพัฒนาและศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของใช้ ของที่ระลึกจากกระจุต โดยมีแรงบันดาลใจจากวิถีชีวิตภูมิปัญญา ที่ปรากฏในพื้นที่คาบสมุทรสทิงพระ รวมถึงนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์

- 1) ออกแบบลายสานโดยนำอัตลักษณ์ที่โดดเด่นในพื้นที่มาดัดทอนเป็นลายสาน
- 2) แบบร่าง 7 อันดับขึ้นรูปเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบ คือ 1. กระเป๋ากะจุตใส่แก้วเก็บความเย็น 2. แจกันใส่ไม้หอม 3. หมวกกระจุต 4. ตะกร้าเรือชุด 5. กระเป๋ากะจุต 6. กระเป๋ากะจุต 2 และ 7. พัดลูกขวาน

1.3 การถ่ายทอดงานออกแบบสร้างสรรค์สู่กลุ่มวิสาหกิจชุมชน กลุ่มแม่บ้านคลองแดน ตำบลคลองแดน อำเภอรโนด จังหวัดสงขลา โดยให้กลุ่มวิสาหกิจชุมชนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้และสามารถต่อยอดในเชิงพาณิชย์ได้

- 1) กลุ่มวิสาหกิจชุมชนได้รับความรู้ในการนำอัตลักษณ์มาใช้ออกแบบลายสานในรูปแบบใหม่
- 2) กลุ่มวิสาหกิจชุมชนได้รับความรู้ด้านการตลาด การสร้างแบรนด์ประชาสัมพันธ์สินค้า
- 3) ได้ต้นแบบผลิตภัณฑ์ภายใต้โครงการวิจัย นำไปต่อยอดในเชิงพาณิชย์ได้ช่วยให้กลุ่มมีรายได้เพิ่มขึ้น

2. ข้อเสนอแนะ

2.1 ด้านการออกแบบลวดลายและพัฒนาารูปแบบของสีในผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากกระจูด ควรมีการอบรมเชิงปฏิบัติการในการออกแบบที่แสดงถึงอัตลักษณ์ในท้องถิ่น

2.2 การพัฒนาารูปแบบผลิตภัณฑ์ ควรเพิ่มความหลากหลาย ทั้งในรูปแบบ สีส้น และการใช้งาน

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ ประจำปีงบประมาณ 2567 ขอขอบพระคุณคณะผู้บริหาร มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา คณาจารย์หลักสูตรการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ และผู้มีส่วนร่วมในงานวิจัยทุกท่าน รวมถึงคณะผู้ทรงคุณวุฒิที่ให้การชี้แนะทำให้งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

เอกสารอ้างอิง

- [1] ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561 - 2580). (2561). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่มที่ 135 ตอนที่ 82 ก หน้า 1-60.
- [2] ขจรศักดิ์ นาคปาน. (2556). การพัฒนาศักยภาพการออกแบบและสร้างภาพลักษณ์ผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์แก่ผู้ประกอบการชุมชนจังหวัดแม่ฮ่องสอน. *วารสารสหวิทยาการวิจัยและวิชาการ*, 3(1), 633-648.
- [3] สุพรรณิ อึ้งปัญสัตตวงค์. (2558). เทคนิคการสุมตัวอย่าง. ภาควิชาสถิติ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- [4] ธีระชัย สุขสด. (2544). การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม. โอ.เอส. พรินติ้ง เฮาส์.
- [5] มนัสสวาส กุลวงศ์, ณัฐพงศ์ จิตนิรัตน์ และพรพันธุ์ เขมคุณาศัย. (2562). ความหมายและการเปลี่ยนแปลงของตลาดริมน้ำคลองแดนในคาบสมุทรสทิงพระ สงขลา. *วารสารอินทนิลทักษิณสาร*, 14(1), 65-91.
- [6] เปรมฤดี ด้ายศ (2556). การขยายพันธุ์และการอนุรักษ์พันธุ์กรรมกระจูด (*Lepironia articulata* (Retz.) Domin) ในพื้นที่ชุ่มน้ำพรุควนเคร็ง จังหวัดนครศรีธรรมราช. มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- [7] กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม. (2548). *จักสานกระจูด*. สำนักพัฒนาอุตสาหกรรมในครอบครัวและหัตถกรรม กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม.
- [8] รัฐไท พรเจริญ. (2554). การออกแบบพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ใหม่กับการสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์สู่ชุมชน. คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- [9] เบญจลักษณ์ เมืองมีศรี. (2552). การพัฒนาระบบการออกแบบเพื่อการพัฒนากระจูด โดยการจัดการของชุมชนกรณีศึกษา : ตำบลท่าสะท้อน อำเภอพุนพิน จังหวัดสุราษฎร์ธานี. *วารสารพัฒนบริหารศาสตร์*, 19(3), 21-38.
- [10] วลลภา พัฒนา และ อันธิกา ทิพย์จำนง. (2566). แนวทางการพัฒนากลยุทธ์การตลาดของผลิตภัณฑ์ชุมชนตำบลท่าข้าม อำเภอลำดวน จังหวัดสงขลา. *วารสารวิชาการและวิจัยสังคมศาสตร์*, 18(2), 15-32. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/JSSRA/article/view/258112/178096>.
- [11] อัจฉรีย์ มานะกิจ, และประสพชัย พสุนนท์. (2563). การจัดกลุ่มพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์สำหรับการออกแบบและพัฒนาสินค้าของผู้ประกอบการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) จังหวัดสมุทรสงคราม. *วารสารวิชาการและวิจัยสังคมศาสตร์*, 15(2), 15-28. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/JSSRA/article/view/241483/168110>

การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทาง การประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ

Curriculum Development to Enhance Teachers' Competencies in the 21st Century according to Performance Evaluation Guidelines for Teachers in Chaiyaphum Province

นฤมล ภูสิงห์^{1*}, และ เกษกนก วรณวัธ²
Narumol Pusing^{1*}, and Ketkanok Wannawan²

^{1*, 2} คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์, มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ, ชัยภูมิ, ประเทศไทย

^{1*, 2} Faculty of Education and Human Development, Chaiyaphum Rajabhat University, Chaiyaphum, Thailand

Received: April 29, 2026 Revised: June 19, 2026 Accepted: July 2, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน 2) พัฒนาหลักสูตร 3) ทดลองใช้หลักสูตร และ 4) ประเมินหลักสูตร ใช้การวิจัยและพัฒนา 4 ระยะ ระยะที่ 1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการจำเป็น กลุ่มตัวอย่าง เป็นครูผู้สอนในจังหวัดชัยภูมิ ปีการศึกษา 2567 จำนวน 318 คน โดยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน และสนทนากลุ่มโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 คน ระยะที่ 2 พัฒนาและตรวจสอบคุณภาพหลักสูตร กลุ่มเป้าหมาย เป็นผู้เชี่ยวชาญ 5 คน และครูผู้สอน 8 คน ระยะที่ 3 ทดลองใช้หลักสูตร และระยะที่ 4 การประเมินและปรับปรุงหลักสูตร กลุ่มเป้าหมาย เป็นครูผู้สอน 40 คน เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบสอบถาม แบบบันทึกการสนทนา แบบประเมิน ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่า 1) สภาพปัจจุบันสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน โดยภาพรวมมีการดำเนินการในระดับปานกลาง สภาพที่พึงประสงค์โดยภาพรวมมีการดำเนินการในระดับมาก ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ และการจัดการชั้นเรียนมีความต้องการลำดับแรก 2) หลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ มี 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหา 4) การนำหลักสูตรไปใช้ 5) สื่อและแหล่งเรียนรู้ 6) การวัดและประเมินผล 3) ผลการทดลองใช้หลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 52.15 คิดเป็นร้อยละ 74.50 และ 4) ผลการประเมินหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ ภาพรวมมีความเหมาะสมในระดับมาก

คำสำคัญ: การพัฒนาหลักสูตร, สมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21, การประเมินผลการปฏิบัติงาน

Abstract

This study aimed to: 1) analyze baseline information for a curriculum development to enhance teachers' competencies in the 21st century according to performance evaluation guidelines for teachers in

* Corresponding author. Tel.: 081 974 4216

Email address: narumolpusing@gmail.com

DOI: 10.14456/lartsj.2026.23

Chaiyaphum Province; 2) develop the curriculum; 3) implement the curriculum; and 4) evaluate its effectiveness. A four-phase Research and Development (R&D) methodology was used. In phase 1, 318 teachers in Chaiyaphum Province were selected by multistage random sampling during the 2025 academic year, and a focus group discussion with 7 experts was conducted. Phase 2: the target group was five experts and eight teachers. The target group for phases 3 and 4 was 40 teachers. The research instruments included questionnaires, focus group discussion records, suitability evaluation forms, competency evaluation forms, and satisfaction surveys. Data were analyzed using content analysis, percentages, means, and standard deviations. The findings were as follows: 1) the current state of teachers' competencies in the 21st century, according to performance evaluation guidelines, was at a moderate level overall. The desirable state was high. Learning and classroom management were identified as the first priority. 2) the curriculum of teachers' competencies in the 21st century, according to performance evaluation guidelines for teachers in Chaiyaphum Province, included six main components: principles, objectives, content, implementation, resources, and evaluation. 3) the results of the curriculum implementation revealed that teachers' competency mean score, based on performance evaluation guidelines, was 52.15 (74.50%), which exceeded the 70% criterion. And 4) the curriculum to enhance teachers' competencies, based on performance evaluation guidelines for teachers in Chaiyaphum Province, was rated high overall.

Keywords: Curriculum development, Teachers' competencies in the 21st century, Performance Agreement

บทนำ

การเปลี่ยนแปลงทางสังคม เทคโนโลยีดิจิทัล และการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้ผลักดันให้ครูจำเป็นต้องมีสมรรถนะที่หลากหลาย ซึ่งรวมถึงการจัดการเรียนรู้เชิงรุก การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล การวัดและประเมินผล การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ และนวัตกรรมการศึกษา อย่างไรก็ตาม การศึกษาทั้งในระดับโลกและระดับประเทศในช่วงห้าปีที่ผ่านมาเผยให้เห็นว่า ครูจำนวนมากยังคงเผชิญกับข้อจำกัดในการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดขั้นสูง การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับการสอน และการใช้ข้อมูลการประเมินอย่างเป็นระบบเพื่อปรับปรุงคุณภาพผู้เรียน [1] (OECD, 2023) ยิ่งไปกว่านั้น ความก้าวหน้าอย่างรวดเร็วของปัญญาประดิษฐ์ (AI) ทำให้ครูจำเป็นต้องมีความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่สำคัญต่อการใช้ AI อย่างมีประสิทธิภาพและมีจริยธรรม แม้จะมีความเร่งด่วนนี้ หลายประเทศยังคงขาดกรอบสมรรถนะ และแนวทางการพัฒนาที่ชัดเจนสำหรับนักการศึกษา ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงช่องว่างที่สำคัญระหว่างสมรรถนะของครูที่คาดหวังและสมรรถนะที่แท้จริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านความรู้ความเข้าใจด้านดิจิทัล การเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วย AI และนวัตกรรมการศึกษา ด้วยเหตุนี้ จึงมีความจำเป็นเร่งด่วนในการพัฒนาหลักสูตรการฝึกอบรมหรือรูปแบบการเพิ่มพูนสมรรถนะที่สอดคล้องกับบริบทการทำงานจริงและความท้าทายในศตวรรษที่ 21 เพื่อยกระดับประสิทธิภาพของครูและคุณภาพการศึกษาอย่างยั่งยืน [2] (UNESCO, 2024)

นโยบายด้านการพัฒนาครูในประเทศไทย พบว่า การฝึกอบรมครูอย่างต่อเนื่องเพื่อเพิ่มสมรรถนะครูยังมีการกล่าวถึงหรือให้ความสำคัญค่อนข้างน้อยกว่าด้านอื่น ทั้งที่มีความสำคัญต่อการยกระดับคุณภาพของครู ระบบการพัฒนาครูของไทยโดยหน่วยงานต่าง ๆ ในปัจจุบัน ยังคงมีลักษณะต่างคนต่างทำ ขาดการวางแผน ขาดการกำหนดทิศทาง และขาดข้อมูลในการพัฒนาครูในภาพรวม ซึ่งส่วนใหญ่ดำเนินการโดยส่วนกลางเพราะเป็นผู้ควบคุมงบประมาณทั้งหมด ในการอบรมพัฒนาครูขาดการกระจายอำนาจและงบประมาณไปยังเขตพื้นที่การศึกษา หรือหน่วยงานในภูมิภาค เขตพื้นที่การศึกษาขาดอิสระที่จะดำเนินการพัฒนาครูให้เป็นไปตามความต้องการและความจำเป็นของแต่ละพื้นที่ การพัฒนาครูจึงขาดกระบวนการ

มีส่วนร่วม และเป็นการผูกขาดการดำเนินงานโดยส่วนกลาง [3] (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2558) และสำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ได้มีมติกำหนดหลักเกณฑ์และวิธีการประเมินตำแหน่งและวิทยฐานะข้าราชการครู และบุคลากรทางการศึกษา ตำแหน่งครู ตามหนังสือสำนักงาน ก.ค.ศ. ที่ ศธ 0206.3/ว 9 ลงวันที่ 20 พฤษภาคม 2564 เพื่อให้มีแนวทางในการประเมินตามหลักเกณฑ์และวิธีการ มีการกำหนดการประเมินผลการปฏิบัติงานตามวิสัยทัศน์ วัตถุประสงค์และเป้าหมาย เพื่อให้บรรลุพันธกิจและความสำเร็จขององค์กร กำหนดหลักเกณฑ์การประเมินและกิจกรรมตัวชี้วัดต่าง ๆ ไว้ล่วงหน้า สอดคล้องกับตำแหน่งและภาระงาน โดยครูที่มีศักยภาพนอกจาก จะต้องมีส่วนร่วมการปฏิบัติงานที่สูงขึ้น ตามระดับวิทยฐานะที่คาดหวังแล้ว ยังต้องสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะเต็มตามศักยภาพเพื่อร่วมขับเคลื่อนการพัฒนาคุณภาพการศึกษาด้วย จึงได้นำความคิดเห็นของนักวิชาการและผลการวิจัยที่เกี่ยวข้อง มาจัดทำหลักเกณฑ์และวิธีการประเมินวิทยฐานะของข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ตำแหน่งครู โดยครูต้องมีการพัฒนาให้มีสมรรถนะในการปฏิบัติงานสูงขึ้น ตามระดับการปฏิบัติงานที่คาดหวังตามตำแหน่งและวิทยฐานะ ดังนี้ ตำแหน่งไม่มีวิทยฐานะ ระดับปฏิบัติการ วิทยฐานะครูชำนาญการ ระดับแก้ไขปัญหา วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ ระดับริเริ่มพัฒนา วิทยฐานะเชี่ยวชาญ ระดับคิดค้นและปรับเปลี่ยน และวิทยฐานะเชี่ยวชาญพิเศษ ระดับสร้างการเปลี่ยนแปลง การประเมินผลการปฏิบัติงานตามข้อตกลงในการพัฒนางาน (Performance Agreement: PA) เป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาคุณภาพครูและยกระดับคุณภาพการศึกษา โดยมุ่งเน้นให้ครูวางแผนและพัฒนาการปฏิบัติงานอย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับมาตรฐานตำแหน่งและมาตรฐานวิชาชีพครู รวมทั้งเชื่อมโยงผลการปฏิบัติงานกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม ช่วยส่งเสริมให้ครูเกิดการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง พัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ และนำข้อมูลจากการปฏิบัติงานมาปรับปรุงคุณภาพการสอน นอกจากนี้ ยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการสะท้อนสมรรถนะ ความก้าวหน้าทางวิชาชีพ และการสร้างความรับผิดชอบต่อผลลัพธ์ทางการศึกษา ซึ่งส่งผลต่อการยกระดับประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้และคุณภาพผู้เรียนในระยะยาว [4] (สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา, 2564)

การประเมินผลการปฏิบัติงานของครูเป็นกลไกสำคัญที่ช่วยตรวจสอบและสะท้อนประสิทธิภาพการปฏิบัติหน้าที่ของครู ซึ่งมีความสัมพันธ์โดยตรงกับความสำเร็จในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา [5] (ปีนประภาภรณ์ กุลสุวรรณ และนันทรัตน์ เจริญกุล, 2560) แม้นโยบายการประเมินผลการปฏิบัติงานตามข้อตกลงในการพัฒนางาน (Performance Agreement: PA) จะมุ่งเน้นการพัฒนาคุณภาพครูและผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ แต่การดำเนินงานตามเกณฑ์ดังกล่าวยังเป็นความท้าทายสำหรับครูจำนวนมาก เนื่องจากครูยังมีความต้องการได้รับการส่งเสริมความรู้ แนวทาง และเครื่องมือในการพัฒนางานให้สอดคล้องกับตัวชี้วัดและผลลัพธ์ที่คาดหวังจากการประเมิน โดยเฉพาะการเชื่อมโยงการปฏิบัติงานกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนและการจัดทำหลักฐานเชิงประจักษ์ที่สะท้อนประสิทธิผลของการปฏิบัติงาน [6] (เพ็ญพิชชา ไชยอด, 2565) จากการสืบค้นงานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะที่ผ่านมา ดังเช่น การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้กระบวนการชี้แนะและการเป็นพี่เลี้ยงสำหรับครูประถมศึกษา [7] (สุพรรณิการ์ สุทธหลวง, 2565) และการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมการเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้ตามกรอบแนวคิดความรู้ในเนื้อหาศาสตร์การสอนและเทคโนโลยี (TPACK) สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู [8] (วรภรณ์ อาจคำไพ, 2565) เป็นการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมโดยใช้การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน การออกแบบหลักสูตร การทดลองใช้และหาประสิทธิภาพ การประเมินปรับปรุงหลักสูตร ใช้การประเมินบริบท การประเมินปัจจัยนำเข้า การประเมินกระบวนการ และการประเมินผลผลิต ซึ่งการพัฒนาครูในการวิจัยที่ผ่านมายังขาดการนำระบบการประเมินผลการปฏิบัติงาน (Performance Agreement : PA) มาใช้

จากเหตุผลความสำคัญที่นำเสนอข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจนำเอาแนวคิดการพัฒนาครูโดยใช้การประเมินผลการปฏิบัติงาน (Performance Agreement : PA) มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาหลักสูตรเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงานสำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ โดยใช้วิธีการวิจัยและพัฒนา มีเป้าหมายสำคัญ

ให้ครูเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถ ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมของผู้เรียนอย่างครูมืออาชีพ ผลการศึกษาในครั้งนี้จะนำไปสู่การพัฒนาพฤติกรรมกาปฏิบัติงานของครู เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมให้แก่ครู ในการพัฒนาวิชาชีพและการก้าวเข้าสู่การเป็นครูมืออาชีพในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ
2. เพื่อพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ
3. เพื่อทดลองใช้หลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ
4. เพื่อประเมินหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเกี่ยวกับหลักสูตรและการพัฒนาหลักสูตร [9] สิทธิพล อาจอินทร์ (2564) กล่าวถึงความหมายหลักสูตร แผนสำหรับนำไปใช้ในการจัดการศึกษา ซึ่งประกอบด้วย จุดมุ่งหมายของหลักสูตร เนื้อหาสาระ แนวทางการจัดการเรียนการสอน และการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดการศึกษาได้ปฏิบัติหรือนำไปใช้ในการจัดการศึกษาเพื่อให้ผู้เรียนบรรลุตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรที่กำหนดไว้

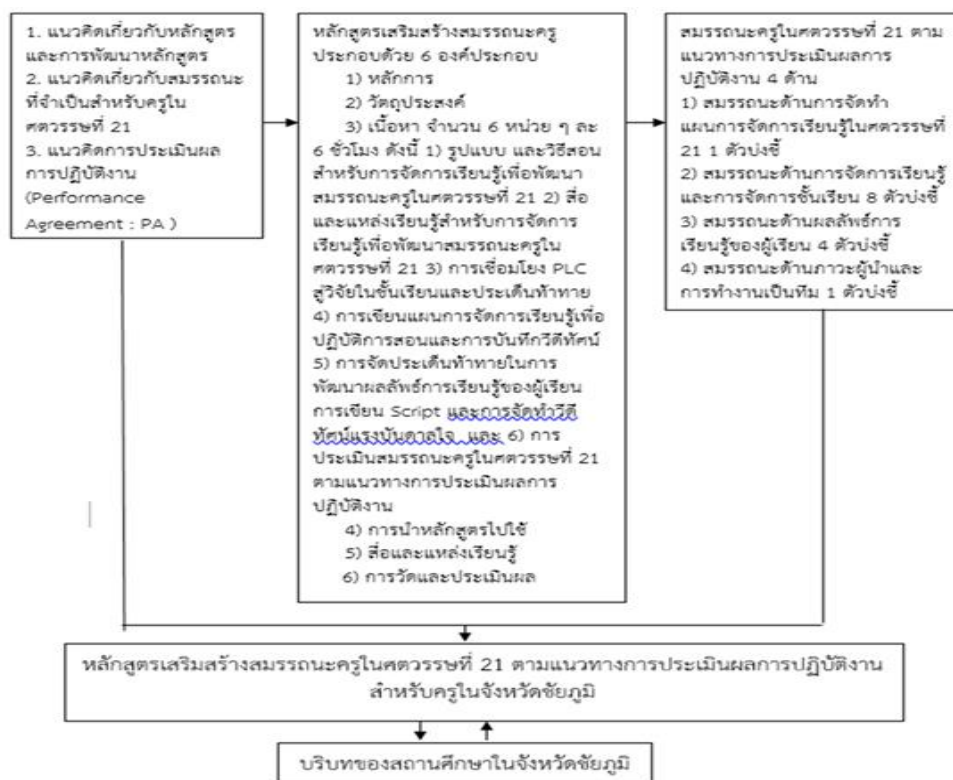
2. องค์ประกอบของหลักสูตร [10] ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2564) สรุปองค์ประกอบของหลักสูตร 4 ส่วนคือ ซึ่งแต่ละองค์ประกอบมีความสัมพันธ์กัน ดังนี้ 1) จุดประสงค์ (Objectives) 2) เนื้อหา (Subject Matter) 3) วิธีสอนและการดำเนินการ (Methods and Organization) 4) การประเมินผลหลักสูตร (Assessment)

3. แนวคิดเกี่ยวกับสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับครูในศตวรรษที่ 21 [11] วารินทร์ เฟื่องฟู (2563) สรุปได้ว่าสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นการแสดงออกในการจัดการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ลงมือปฏิบัติผ่านกระบวนการคิด มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สะท้อนผลของการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเองและระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน จนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองอันประกอบด้วย 1) การออกแบบการเรียนรู้ 2) การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ 3) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4) การพัฒนาสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ และ 5) การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ [4] สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา (2564) ระบุการประเมินเพื่อขอมีวิทยฐานะหรือเลื่อนวิทยฐานะ ตำแหน่ง ครู ตามหลักเกณฑ์กำหนดให้มีการประเมิน 2 ด้าน ดังนี้ ด้านที่ 1 ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ และการจัดการชั้นเรียน ด้านที่ 2 ด้านผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน [12] ชวนพิศ ศิลาเดช และมาเรียม นิลพันธ์ (2561) ได้สรุปสมรรถนะและตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูโรงเรียนมาตรฐานสากล ประกอบด้วยสมรรถนะที่ 1 การออกแบบหลักสูตร สมรรถนะที่ 2 การจัดการเรียนรู้ สมรรถนะที่ 3 การประเมินผู้เรียน สมรรถนะที่ 4 การใช้ข้อมูลสารสนเทศเทคโนโลยีและการพัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ และสมรรถนะที่ 5 การทำงานเป็นทีม

4. แนวคิดการประเมินหลักสูตรแบบ CIPP Model [13] Stufflebeam & Zhang (2017) เป็นแนวทางการประเมินที่พัฒนาโดย Stufflebeam โดยประเมิน 4 ด้าน ได้แก่ บริบท (Context) ปัจจัยนำเข้า (Input) กระบวนการ (Process) และผลผลิต (Product) เพื่อให้ได้สารสนเทศสำหรับตัดสินใจคุณค่าและปรับปรุงหลักสูตรอย่างต่อเนื่อง ช่วยตรวจสอบความเหมาะสม ประสิทธิภาพ และผลลัพธ์ของหลักสูตรให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนด

5. แนวคิดของการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมทางหลักสูตรและการเรียนรู้ [14] มาร์ต พัฒนา (2563) ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ 1) การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานสำหรับออกแบบนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้ 2) การพัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ต้นแบบและตรวจสอบคุณภาพ 3) การทดลองใช้นวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์จริงและขยายผล และ 4) การประเมินประสิทธิผลของนวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้และปรับปรุงให้สมบูรณ์

ผลการสืบค้นเอกสารแนวคิดสรุปได้ว่า หลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน แสดงดังภาพ



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา (Research And Development) โดยแบ่งขั้นตอนการวิจัยออกเป็น 4 ระยะ ระยะที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการจำเป็น (Research Phase) วิธีดำเนินการ 1.1) ศึกษาเอกสารงานวิจัย และนโยบายทางการศึกษา 1.2) สำรวจความคิดเห็นครูในจังหวัดชัยภูมิ 1.3) การสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ ระยะที่ 2 การพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพหลักสูตร (Development Phase) วิธีดำเนินการ 2.1) นำผลจากระยะที่ 1 มาพัฒนาหลักสูตร 2.2) ทดลองนำร่องการใช้หลักสูตรกับครูจำนวน 8 คน ระยะที่ 3 การทดลองใช้หลักสูตร (Implementation Phase) และระยะที่ 4 การประเมินและปรับปรุงหลักสูตร (Evaluation and Revision Phase) วิธีดำเนินการ ใช้การทดลองกลุ่มเดียววัดผลเฉพาะหลังการทดลอง (Pre-Experimental Design แบบ One-Shot Case Study) [15] (พิชิต ฤทธิจรูญ, 2561) กับครูที่มีความต้องการพัฒนาสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางผลการประเมินการปฏิบัติงาน จำนวน 40 คน เข้าร่วมในฐานะครูผู้ร่วมวิจัยตลอดระยะเวลาในการวิจัยและได้รับความเห็นชอบจากผู้บริหารสถานศึกษา รายละเอียดดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานสำหรับการออกแบบและพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับหลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เป็นข้อมูลพื้นฐานที่จำเป็นต่อการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ

โดยผู้วิจัยดำเนินการศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับหลักสูตร หลักสูตรฝึกอบรม องค์ประกอบหลักสูตร รูปแบบ และวิธีสอนสำหรับการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 สื่อและแหล่งเรียนรู้สำหรับการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 และแนวทางการประเมินหลักสูตรจากนักวิชาการ แนวคิดหลักสูตรฝึกอบรมเป็นหลักสูตรที่พัฒนาขึ้นเพื่อพัฒนาผู้เข้ารับการอบรมเกิดการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีในเรื่องความรู้ ทักษะ และทักษะในการจัดทำงาน [16] [17] (ชูชัย สมितिไกร, 2551; อุทุมพร จามรมาน, 2543) สมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวคิดเกี่ยวกับการประเมินเพื่อขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะตามแนวทางการดำเนินการตามหลักเกณฑ์และวิธีการประเมินตำแหน่งและวิทยฐานะข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ตำแหน่งครู ตามหนังสือสำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ที่ ศธ 0206.3/ว 9 ลงวันที่ 20 พฤษภาคม 2564 มีองค์ประกอบด้วย 2 ด้าน คือ ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน ด้านผลลัพธ์การเรียนรู้ เป็นกระบวนการที่ใช้กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้หรือเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ [18] (Bonwell & Eison, 1991) ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวปฏิบัติ (กาย) ได้ใช้ความคิด (สติปัญญา) ได้มีปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนกับผู้อื่น (สังคม) เกิดความรู้สึกลึกซึ้งจะช่วยให้การเรียนรู้มีความหมายต่อตน (อารมณ์) [19] ทิศนา ขัมมณี (2566) สามารถพูด อภิปราย เขียน เพื่อแก้ไขปัญหา สร้างองค์ความรู้โดยเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิม สามารถนำความรู้ไปใช้กับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ การประเมินหลักสูตรด้านที่ 1 การประเมินปัจจัยนำเข้า (Input Evaluation) ด้านที่ 2 การประเมินกระบวนการ (Process Evaluation) ด้านที่ 3 การประเมินผลผลิต (Product Evaluation) [13] (Stufflebeam & Zhang) (2017) เพื่อนำข้อมูลมาสังเคราะห์ และเป็นการร่างหลักสูตรการวิเคราะห์แบบสังเคราะห์เนื้อหา หลักสูตรเสริมสร้างศึกษาสมรรถนะที่ครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ มีองค์ประกอบของหลักสูตร 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการ 2) จุดมุ่งหมาย 3) เนื้อหา 4) การนำหลักสูตรไปใช้ 5) สื่อประกอบการฝึกอบรม 6) การวัดและประเมินผล ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหาโดยเขียนบรรยายเชิงพรรณนา แล้วสรุปอุปนัย

ขั้นที่ 2 การสำรวจความต้องการจำเป็น สภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะที่ครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ

ประชากร คือ ข้าราชการครูในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐานในจังหวัดชัยภูมิ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ทั้ง 4 เขต ใน 712 โรงเรียน จำนวน 7,312 คน [20] (สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดชัยภูมิ, 2567)

กลุ่มตัวอย่าง คือ ข้าราชการครูในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในจังหวัดชัยภูมิ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ทั้ง 4 เขต ใน 106 โรงเรียน จำนวน 318 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage Random Sampling) [21] (บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะที่ครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ผู้วิจัยนำไปหาคุณภาพ โดยการให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการนิเทศ จำนวน 1 คน โดยการประเมินดัชนีความสอดคล้อง (Index of Congruence : IOC) ระหว่างข้อคำถามกับนิยามศัพท์ พบว่า ผลการประเมินอยู่ระหว่าง 0.60-1.00 ข้อคำถามทุกข้อผ่านเกณฑ์ที่กำหนด และนำไปทดลองใช้ (Try-out) กับครูผู้สอนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจังหวัดชัยภูมิ จำนวน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง มีค่าอำนาจ

จำแนกอยู่ระหว่าง 0.34-0.80 และมีค่าความเชื่อมั่นสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) เท่ากับ 0.82

วิธีดำเนินการ ผู้วิจัยส่งแบบสอบถามสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ในการพัฒนาหลักสูตร เสริมสร้างสมรรถนะที่ครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน โดยทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ ตอบแบบสอบถามไปยังสถานศึกษาที่มีกลุ่มตัวอย่าง ในหนังสือแนบมี QR CODE สำหรับตอบแบบสอบถาม โดยส่งและเก็บรวบรวมข้อมูลในหลายช่องทาง ประกอบด้วย การเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเอง ใช้วิธีฝากส่งกับนักศึกษา ฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในโรงเรียนที่มีนักศึกษาออกฝึก และใช้วิธีส่งแบบสอบถามทางไปรษณีย์ร่วมกับใช้รูปแบบการตอบแบบสอบถามออนไลน์

ขั้นที่ 3 การสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 คน ได้แก่ ครูผู้สอนที่ผ่านการประเมินเพื่อขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะตามแนวทางการดำเนินการตามหลักเกณฑ์และวิธีการประเมินตำแหน่งและวิทยฐานะข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ จำนวน 2 คน ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 2 คน ผู้ทรงคุณวุฒิด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน และ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการนิเทศ จำนวน 1 คน รวมจำนวน 7 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ขอบเขตด้านเนื้อหา ประกอบด้วย 1) แนวคิดหลักการและวัตถุประสงค์ของพัฒนาหลักสูตร 2) เนื้อหาพัฒนาครูตามแนวทางการประเมินเพื่อขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะตามแนวทางการดำเนินการตามหลักเกณฑ์และวิธีการประเมินตำแหน่งและวิทยฐานะข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ตำแหน่งครู 3) การนำหลักสูตรไปใช้ 4) การประเมินหลักสูตร เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม เพื่อสรุปเป็นสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน

วิธีดำเนินการ ผู้วิจัยทำหนังสือเชิญประชุมการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 คน และดำเนินการในวันที่ 21 มกราคม 2568 ณ ห้องประชุม ชั้น 9 อาคารเรียนรวม คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ผลการดำเนินการทำให้ทราบข้อมูลองค์ประกอบของหลักสูตร แนวคิดหลักการและวัตถุประสงค์ เนื้อหาที่สอดคล้องกับการประเมินผลการปฏิบัติงาน ได้แก่ รูปแบบ และวิธีสอนสำหรับการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 สื่อและแหล่งเรียนรู้สำหรับการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 การเชื่อมโยง PLC สู่วิจัยในชั้นเรียนและประเด็นท้าทาย การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อปฏิบัติการสอนและการบันทึก วิดีทัศน์ การจัดประเด็นท้าทายในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน การเขียน Script และการจัดทำวิดีโอ หนังสั้น การประเมินสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน การนำหลักสูตรไปใช้ เทคนิควิธีการในการเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 รวมถึงการประเมินผลของหลักสูตร ควรประเมินผลสมรรถนะครู โดยอิงเกณฑ์การประเมินตามหลักเกณฑ์และวิธีการประเมินตำแหน่งและวิทยฐานะข้าราชการครูของสำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา (ก.ค.ศ.) วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ ระดับเริ่มพัฒนาที่เกณฑ์การผ่านผลการประเมินที่ร้อยละ 70 เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาพัฒนาหลักสูตรและสร้างเครื่องมือการประเมินสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงานโดยเทียบเกณฑ์การประเมินของสำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา (ก.ค.ศ.)

ระยะที่ 2 การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การยกร่างหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ ผู้วิจัย นำผลจากระยะที่ 1 มายกร่างหลักสูตร ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ได้แก่

- 1) หลักการ

2) วัตถุประสงค์

3) เนื้อหา จำนวน 6 หน่วย ๆ ละ 6 ชั่วโมง ดังนี้

3.1) รูปแบบ และวิธีสอนสำหรับการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21

3.2) สื่อและแหล่งเรียนรู้สำหรับการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21

3.3) การเชื่อมโยง PLC สู่วิจัยในชั้นเรียนและประเด็นท้าทาย

3.4) การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อปฏิบัติการสอนและการบันทึกวิทัศน์

3.5) การจัดประเด็นท้าทายในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน การเขียน Script และการจัดทำ

วิทัศน์แรงบันดาลใจ

3.6) การประเมินสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน

4) การนำหลักสูตรไปใช้

5) สื่อและแหล่งเรียนรู้

6) การวัดและประเมินผล

ขั้นที่ 2 การตรวจสอบคุณภาพหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ทำหน้าที่ตรวจสอบความเหมาะสมของหลักสูตร โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบหลักสูตร

ขั้นที่ 3 การศึกษานำร่อง (Pilot Study) เป็นการศึกษาความเป็นไปได้ของหลักสูตรก่อนนำไปทดลองใช้ในสถานการณ์จริง กับครู 8 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ระหว่างเดือนกุมภาพันธ์-มีนาคม 2568 เพื่อตรวจสอบเนื้อหาของหลักสูตร ระยะเวลาที่ใช้ สื่อประกอบหลักสูตร การวัดและประเมินผล

ระยะที่ 3 การทดลองใช้หลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ แบ่งออกเป็น 2 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 ทดลองใช้หลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ

กลุ่มเป้าหมาย เป็นครูผู้สอนระดับชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษาที่สมัครใจเป็นอาสาสมัคร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยภูมิ เขต 1-3 และสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาชัยภูมิ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 40 คน เป็นครูที่มีความต้องการพัฒนาสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน ซึ่งได้รับความเห็นชอบจากผู้บริหารโรงเรียนและฝ่ายวิชาการ และมีความต้องการในการพัฒนาในฐานะครูผู้ร่วมวิจัยตลอดระยะเวลาในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ หลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ

วิธีดำเนินการ ผู้วิจัยจัดอบรมโครงการพัฒนาสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน เป็นเวลา 6 วันระหว่างที่ 5-6,12-13,19-20 กรกฎาคม 2568 ณ ห้องประชุม ชั้น 3 อาคารเรียนรวม คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์

ขั้นที่ 2 ประเมินสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ โดยกำหนดเกณฑ์การประเมิน ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ เปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบประเมินสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ที่ผ่านการประเมินความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน

วิธีดำเนินการ ใช้วิธีการสร้างห้องเรียน Google classroom โครงการพัฒนาสมรรถนะครูตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน หลังจากอบรมตามระยะเวลาของโครงการ ให้ครูที่เข้าร่วมโครงการ จำนวน 40 คน ส่งแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 1 แผน และไฟล์วิดีโอบันทึกการสอน เวลา 1 ชั่วโมง เพื่อเป็นข้อมูลประเมินสมรรถนะครู

ระยะที่ 4 การประเมินหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ

โดยประเมินด้านปัจจัยนำเข้า (Input) กระบวนการ (Process) และผลผลิต (Product) กลุ่มเป้าหมายเป็นครูผู้สอน จำนวน 40 คน ที่เป็นกลุ่มเดียวกันกับการวิจัยระยะที่ 3 โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมของหลักสูตรมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ที่ผ่านการประเมินสอดคล้องโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 สภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์และความต้องการจำเป็นสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน

ที่	สมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน	สภาพปัจจุบัน		ระดับ	สภาพที่พึงประสงค์		ระดับ	ความต้องการจำเป็น	
		$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.		PNI	ลำดับ
1	ด้านการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	2.57	0.39	ปานกลาง	4.56	0.14	มากที่สุด	0.77	2
2	ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน	2.45	0.10	ปานกลาง	4.59	0.13	มากที่สุด	0.87	1
3	ด้านผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน	2.62	0.14	ปานกลาง	4.52	0.23	มากที่สุด	0.73	3
4	ด้านภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีม	2.67	0.14	ปานกลาง	4.43	0.14	มาก	0.66	4
รวมเฉลี่ย		2.65	0.13	ปานกลาง	4.48	0.04	มาก		

จากตารางที่ 1 พบว่าสภาพปัจจุบันสมรรถนะครู โดยภาพรวม มีการดำเนินการอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=2.65$) สภาพที่พึงประสงค์โดยภาพรวมมีการดำเนินการอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.48$) ครูมีความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะเรียงลำดับความต้องการจำเป็นจากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ ลำดับที่ 1 ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน ($PNI_{modified} = 0.87$) ลำดับที่ 2 ด้านการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ($PNI_{modified} = 0.77$) ลำดับที่ 3 ด้านผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน ($PNI_{modified} = 0.73$) และลำดับที่ 4 ด้านภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีม ($PNI_{modified} = 0.66$) ตามลำดับ

วัตถุประสงค์ที่ 2 ผลการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ

องค์ประกอบของหลักสูตร	N=5		ระดับความเหมาะสม
	$\bar{X}$	S.D.	
1. หลักการของหลักสูตร	4.40	0.45	มาก
2. จุดมุ่งหมายของหลักสูตร	4.48	0.55	มาก
3. เนื้อหาของหลักสูตร	4.54	0.55	มากที่สุด
4. วิธีการนำหลักสูตรไปใช้	4.32	0.40	มาก
5. สื่อประกอบหลักสูตร	4.36	0.45	มาก
6. การวัดและประเมินผลหลักสูตร	4.44	0.55	มากที่สุด
รวม	4.42	0.07	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า ค่าเฉลี่ยความเหมาะสม ของหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.42$, S.D.=0.07) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ โครงสร้าง/เนื้อหาของหลักสูตรครอบคลุมสาระที่ต้องการกระชับได้สาระที่จำเป็น ($\bar{X}=4.54$, S.D.=0.55) รองลงมา ได้แก่ จุดมุ่งหมายของหลักสูตรมีความชัดเจนครอบคลุม มีความเป็นไปได้ ($\bar{X}=4.48$, S.D.=0.55) และการวัดและประเมินผลหลักสูตรตรวจสอบการบรรลุจุดประสงค์ได้ครอบคลุมสิ่งที่ต้องการประเมิน มีความเป็นไปได้ ($\bar{X}=4.44$, S.D.=0.55) และที่ต่ำที่สุดได้แก่ วิธีการนำหลักสูตรไปใช้ กิจกรรมการพัฒนาสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน เรียงตามลำดับขั้นตอนเสริมสร้างการบรรลุจุดประสงค์เหมาะสมกับระยะเวลา ($\bar{X}=4.32$, S.D.=0.40)

วัตถุประสงค์ที่ 3 ผลการทดลองใช้หลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ แสดงดังตารางที่ 3 และ 4

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน

ที่	สมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D	ร้อยละ
1	ด้านการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (1 ตัวบ่งชี้)	5	3.85	0.69	77.00
2	ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน (8 ตัวบ่งชี้)	40	30.65	3.83	76.63
3	ด้านผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน (4 ตัวบ่งชี้)	20	13.93	1.42	69.65
4	ด้านภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีม (1 ตัวบ่งชี้)	5	3.73	0.64	74.60
รวม		70	52.15	1.69	74.50

จากตารางที่ 3 พบว่า ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 52.15 คะแนนจากคะแนนเต็ม 70 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 74.50 อยู่ในระดับผ่านเกณฑ์การประเมินวิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด

คือ ด้านการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีค่าเฉลี่ย 3.85 คะแนนจากคะแนนเต็ม 5 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 77.00 รองลงมา ได้แก่ ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน มีค่าเฉลี่ย 30.65 คะแนนจากคะแนนเต็ม 40 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 76.63 ด้านภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีม มีค่าเฉลี่ย 13.93 คะแนนจากคะแนนเต็ม 5 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 74.60 และด้านผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน มีค่าเฉลี่ย 13.93 คะแนนจากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 69.65 ตามลำดับ

ตารางที่ 4 ผลการประเมินสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงานเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

สมรรถนะครู	N	คะแนนเต็ม	ร้อยละ 70	$\bar{X}$	ร้อยละ
คะแนน	40	70	49	52.15	74.50

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่าผลการประเมินสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงานเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 พบว่า มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 52.15 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 5.70 คิดเป็นร้อยละ 74.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่ตั้งไว้

วัตถุประสงค์ที่ 4 ผลการประเมินหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงานสำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ แสดง ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ผลการประเมินความคิดเห็นของครูที่มีต่อหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ

รายการ	N=40		ระดับความคิดเห็น
	$\bar{X}$	S.D.	
ด้านปัจจัยเบื้องต้นของหลักสูตร			
1. ความเหมาะสมของคู่มือการใช้หลักสูตร	4.27	0.63	มาก
2. การลำดับเนื้อหาแต่ละหน่วยมีความเหมาะสม	4.40	0.65	มาก
3. ความเหมาะสมของกิจกรรมของหลักสูตรส่งเสริมให้ครูสามารถสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน	4.43	0.14	มาก
4. คำชี้แจงบทบาทผู้ร่วมกระบวนการพัฒนาสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงานมีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4.49	0.66	มาก
5. ความทันสมัยของสื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยี	4.15	0.89	มาก
รวมเฉลี่ย	4.35	0.59	มาก
ด้านประสิทธิภาพของกระบวนการจัดการหลักสูตร			
6. กิจกรรมมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเนื้อหา	4.43	0.61	มาก
7. กิจกรรมส่งเสริมให้ครูมีความรู้ความเข้าใจและครูลงมือปฏิบัติ ได้จริง	4.00	0.69	มาก
8. การวัดผลกิจกรรมของหลักสูตรสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนด	4.23	0.55	มาก
9. วิธีการวัดและประเมินผลมีความหลากหลายเหมาะสมกับกิจกรรม	4.17	0.66	มาก
10. เกณฑ์การวัดและประเมินผลเหมาะสมกับกิจกรรม	4.09	0.61	มาก
รวมเฉลี่ย	4.18	0.62	มาก

ด้านผลผลิตของหลักสูตร			
11. ความรู้ที่ได้จากการร่วมกิจกรรมของหลักสูตรมีความเพียงพอ	4.46	0.56	มาก
12. ความรู้ที่ได้จากการร่วมกิจกรรมของหลักสูตรนำไปใช้ออกแบบการจัดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.22	0.88	มาก
13. การเข้าร่วมกิจกรรมของหลักสูตรก่อให้เกิดแนวทางในการเตรียมความพร้อมในการจัดการเรียนรู้	4.34	0.64	มาก
14. สามารถปฏิบัติการออกแบบการจัดการเรียนรู้ได้ตามบริบทและความแตกต่างของผู้เรียน	4.27	0.63	มาก
15. เป็นหลักสูตรที่แก้ปัญหาการออกแบบการจัดการเรียนรู้ได้อย่างแท้จริง	4.40	0.65	มาก
รวม	4.34	0.67	มาก
รวมเฉลี่ยทั้ง 3 ด้าน	4.29	0.63	มาก

จากตารางที่ 5 พบว่าครูมีความคิดเห็นต่อหลักสูตรในภาพรวมมีความเหมาะสมในระดับมาก ($\bar{X}=4.29$, S.D.=0.63) เมื่อพิจารณารายด้านด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ ด้านปัจจัยเบื้องต้นในภาพรวมอยู่ระดับมาก ($\bar{X}=4.35$, S.D.=0.59) รองลงมาด้านผลลัพธ์ในภาพรวมอยู่ระดับมาก ($\bar{X}=4.34$, S.D.=0.67) และด้านกระบวนการในภาพรวมอยู่ระดับมาก ($\bar{X}=4.18$, S.D.=0.62) โดยในด้านปัจจัยเบื้องต้นในภาพรวมอยู่ระดับมาก ($\bar{X}=4.35$, S.D.=0.59) เมื่อพิจารณารายละเอียดคำชี้แจงบทบาทผู้ร่วมกระบวนการพัฒนาสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงานมีความชัดเจนและเข้าใจง่าย ($\bar{X}=4.49$, S.D.=0.66) ความเหมาะสมของกิจกรรมของหลักสูตรส่งเสริมให้ครูสามารถสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน ($\bar{X}=4.43$, S.D.=0.14) การลำดับเนื้อหาแต่ละหน่วยมีความเหมาะสม ($\bar{X}=4.40$, S.D.=0.65) ตามลำดับ ด้านกระบวนการในภาพรวมอยู่ระดับมาก ($\bar{X}=4.18$, S.D.=0.62) เมื่อพิจารณารายละเอียด พบว่า กิจกรรมมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเนื้อหา ($\bar{X}=4.43$, S.D.=0.61) การวัดผลกิจกรรมของหลักสูตรสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนด ($\bar{X}=4.23$, S.D.=0.55) วิธีการวัดและประเมินผลมีความหลากหลายเหมาะสมกับกิจกรรม ($\bar{X}=4.17$, S.D.=0.66) ตามลำดับ ด้านผลลัพธ์ในภาพรวมอยู่ระดับมาก ($\bar{X}=4.34$, S.D.=0.67) เมื่อพิจารณารายละเอียดพบว่า ความรู้ที่ได้จากการร่วมกิจกรรมของหลักสูตรมีความเพียงพอ ($\bar{X}=4.46$, S.D.=0.56) เป็นหลักสูตรที่แก้ปัญหาการออกแบบการจัดการเรียนรู้ได้อย่างแท้จริง ($\bar{X}=4.40$, S.D.=0.65) การเข้าร่วมกิจกรรมของหลักสูตรก่อให้เกิดแนวทางในการเตรียมความพร้อมในการจัดการเรียนรู้ ($\bar{X}=4.34$, S.D.=0.64) ตามลำดับ

การอภิปรายผล

1. ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่าสภาพปัจจุบันสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน โดยภาพรวม มีการดำเนินการอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีม ทั้งนี้อาจเป็นเพราะสมรรถนะด้านภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีมเป็น 1 ใน 5 สมรรถนะหลัก (Core Competency) ตามแนวคิดของ [22] สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2553) คือ 1) การมุ่งผลสัมฤทธิ์ในการปฏิบัติงาน 2) การบริการที่ดี 3) การพัฒนาตนเอง 4) การทำงานเป็นทีม 5) จริยธรรม และจรรยาบรรณวิชาชีพครู และเป็น 1 ใน 6 ของสมรรถนะประจำสายงาน (Functional Competency) คือ 1) การบริหารหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ 2) การพัฒนาผู้เรียน 3) การบริหารจัดการชั้นเรียน 4) การวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการวิจัยเพื่อพัฒนาผู้เรียน 5) ภาวะผู้นำครู 6) การสร้างความสัมพันธ์และความร่วมมือกับชุมชนเพื่อการจัดการเรียนรู้ เป็นแนวปฏิบัติให้ครูทุกคนได้ปฏิบัติ และต่ำที่สุดได้แก่ ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะสมรรถนะครูด้านทักษะการจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน สอดคล้องกับแนวคิดของ [23] วิภาวรรณ เอกวรรณัง (2560) ที่กล่าวถึงสมรรถนะที่เกี่ยวข้องกับการนำ

ความรู้ในเนื้อหาวิชาที่สอน ความรู้ในเนื้อหาวิชาชีพครู และความรู้ทั่วไป มาบูรณาการเพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ประกอบด้วยสมรรถนะย่อย ได้แก่ สมรรถนะในการพัฒนาหลักสูตร สมรรถนะในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สมรรถนะการใช้สื่อ นวัตกรรม และแหล่งเรียนรู้ ประกอบด้วย การผลิตสื่อการพัฒนาสื่อ การใช้สื่อ แหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย สมรรถนะในการวัดและประเมินผู้เรียน สมรรถนะด้านการจัดการชั้นเรียน สมรรถนะด้านการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน และสมรรถนะด้านการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน

ส่วนสภาพที่พึงประสงค์สมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงานโดยภาพรวม มีการดำเนินการอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะสมรรถนะด้านทักษะการจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน เป็นไปตามข้อกำหนดของ [4] สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา (2564) ในการประเมินผลการปฏิบัติงานที่ระบุไว้ในคู่มือการดำเนินการตามหลักเกณฑ์และวิธีการประเมินตำแหน่งและวิทยฐานะข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ตำแหน่งครู ตามหนังสือสำนักงาน ก.ค.ศ. ที่ ศธ 0206.3/ว 9 ลงวันที่ 20 พฤษภาคม 2564 อธิบายการประเมินเพื่อขอมีวิทยฐานะหรือเลื่อนวิทยฐานะ ตำแหน่งครู ตามหลักเกณฑ์กำหนดให้มีการประเมินด้านที่ 1 ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน ประกอบด้วย 8 ตัวชี้วัด ได้แก่ 1) ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสิ่งที่เรียนและเข้าใจบทเรียน 2) ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือประสบการณ์เดิมกับการเรียนรู้ใหม่ 3) ผู้เรียนได้สร้างความรู้เอง หรือได้สร้างประสบการณ์ใหม่จากการเรียนรู้ 4) ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ 5) ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะความเชี่ยวชาญจากการเรียนรู้ 6) ผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้ 7) ผู้เรียนได้รับการพัฒนาการเรียนรู้ในบรรยากาศชั้นเรียนที่เหมาะสม และ 8) ผู้เรียนสามารถกำกับกับการเรียนรู้และการเรียนรู้แบบนันทนเอง ซึ่งประเมินจากแผนการจัดการเรียนรู้และคลิปวิดีโอจึงส่งผลให้ครูผู้สอนต้องการพัฒนาในด้านดังกล่าวและทราบแนวทางในการปฏิบัติในด้านนี้เป็นอย่างมาก สอดคล้องกับผลการวิจัยของ [8] วราภรณ์ อาจคำไพ (2565) ได้วิจัยการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมการเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้ตามกรอบแนวคิดความรู้ในเนื้อหาศาสตร์การสอนและเทคโนโลยี (TPACK) สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู ผลการวิจัย พบว่าสภาพปัจจุบันของนักศึกษาวิชาชีพครูชั้นปีที่ 5 เกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้ตามกรอบแนวคิดความรู้ในเนื้อหาศาสตร์การสอนและเทคโนโลยี (TPACK) ในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง และนักศึกษาวิชาชีพครูชั้นปีที่ 5 มีความต้องการในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดความรู้ในเนื้อหาศาสตร์การสอนและเทคโนโลยี (TPACK) โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

2. หลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ มี 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหา 4) การนำหลักสูตรไปใช้ 5) สื่อและแหล่งเรียนรู้ 6) การวัดและประเมินผล ผลการประเมินความเหมาะสมโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ ผ่านการสร้างอย่างเป็นระบบ เป็นไปตามแนวคิดการพัฒนาหลักสูตรของ [9] สิทธิพล อาจอินทร์ (2564) ที่ได้สรุปองค์ประกอบของหลักสูตรที่จะช่วยให้นำหลักสูตรไปใช้ให้เกิดประสิทธิภาพ ประกอบด้วย 1) หลักการของหลักสูตร เป็นส่วนที่กล่าวถึงความจำเป็นของการสร้างหรือพัฒนาหลักสูตร โดยจะกล่าวถึงจุดเน้นของหลักสูตร หมายถึง หลักสูตรอะไร คุณสมบัติของผู้เรียน หมายถึง จัดให้ใคร และมีวิธีการจัดอย่างไร 2) จุดมุ่งหมาย / วัตถุประสงค์เป็นส่วนที่กล่าวถึงพฤติกรรมที่ต้องการให้เกิดกับผลผลิตของหลักสูตรหรือผู้เรียน มีความชัดเจนและเฉพาะเจาะจงซึ่งได้กำหนดไว้ในแต่ละเนื้อหาครอบคลุมวัตถุประสงค์ 3) ด้านโครงสร้างเป็นส่วนที่กล่าวถึงเนื้อหาวิชาที่จัดไว้เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ โดยจะบอกถึงรายละเอียดในเรื่องจำนวนหน่วยกิต กลุ่มวิชา รายวิชา และรายละเอียดเนื้อหาวิชา 4) แนวดำเนินการเป็นส่วนที่กล่าวถึงกระบวนการวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การถ่ายทอดความรู้ เนื้อหาวิชา และประสบการณ์แก่ผู้เรียน 5) การประเมินผลการเรียนรู้ เป็นส่วนที่กล่าวถึงกระบวนการ วิธีการเครื่องมือ เกณฑ์การจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ใช้ในการตรวจสอบและตัดสินว่าผู้เรียนมีคุณลักษณะบรรลุตามที่จุดประสงค์และเป้าหมายที่หลักสูตรกำหนดไว้มากน้อยเพียงใด และสอดคล้องกับแนวคิดของ [10] ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์

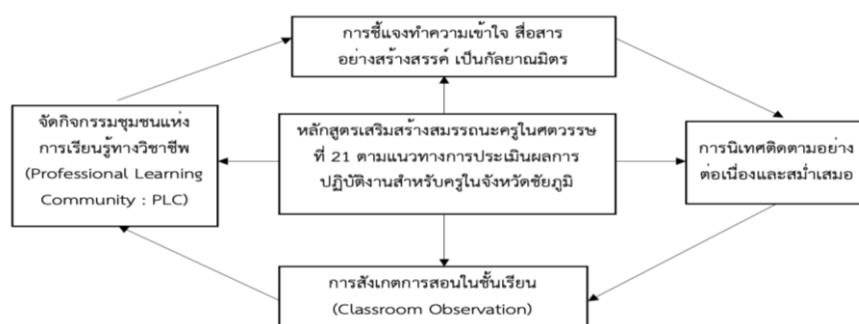
(2564) สรุปองค์ประกอบของหลักสูตร 4 ส่วนคือ 1) จุดประสงค์ (Objectives) 2) เนื้อหา (Subject Matter) 3) วิธีสอน และการดำเนินการ (Methods and Organization) 4) การประเมินผลหลักสูตร (Assessment) สอดคล้องกับผลการวิจัยของ [24] ดวงใจ สีเขียวและคณะ (2565) ที่ได้ทำการวิจัยการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมสมรรถนะการออกแบบ การจัดการเรียนรู้สำหรับครูประถมศึกษาในการเสริมสร้างสมรรถนะการคิดขั้นสูงของผู้เรียน ผลการวิจัย หลักสูตรฝึกอบรม ประกอบด้วย หลักการและเหตุผล วัตถุประสงค์ เนื้อหา โครงสร้าง กิจกรรม สื่อและการประเมินผลของหลักสูตร หลักสูตร ฝึกอบรมมีประสิทธิภาพ ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับงานวิจัยของ [25] เนาวรัตน์ มะลิสาเด๊ะ (2563) ที่ได้ทำการวิจัย การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างคุณลักษณะวิชาชีพครู ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมของครูโรงเรียนหน่วยฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ครู มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ผลการวิจัย พบว่า หลักสูตรเสริมสร้างคุณลักษณะวิชาชีพครู ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ได้แก่ ความเป็นมาและความสำคัญของหลักสูตร จุดมุ่งหมายของหลักสูตร โครงสร้างของหลักสูตร กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

3. ผลการทดลองใช้หลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ พบว่า สมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 52.15 คิดเป็นร้อยละ 74.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะครูผู้สอนที่เข้าร่วมโครงการพัฒนาสมรรถนะครูใน หลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ ได้ผ่านการอบรมตามเนื้อหาที่ระบุไว้ในหลักสูตร ประกอบด้วย หน่วยที่ 1 รูปแบบ และวิธีสอนสำหรับการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนา สมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 หน่วยที่ 2 สื่อและแหล่งเรียนรู้สำหรับการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 หน่วยที่ 3 การเชื่อมโยง PLC สู่วิจัยในชั้นเรียนและประเด็นท้าทาย หน่วยที่ 4 การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อปฏิบัติการ สอนและการบันทึกวิดิทัศน์ หน่วยที่ 5 การจัดประเด็นท้าทายในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน การเขียน Script และการจัดทำวิดิทัศน์แรงบันดาลใจ หน่วยที่ 6 การประเมินสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผล การปฏิบัติงาน ซึ่งแต่ละหน่วยครูผู้สอนได้ฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง สร้างแผนการจัดการเรียนรู้บันทึกคลิปการสอนและคลิป แรงบันดาลใจ เป็นไปตามแนวคิดการประเมินผลการปฏิบัติงาน (Performance Agreement : PA) คือระบบการประเมินผล การปฏิบัติงานตามวิสัยทัศน์ วัตถุประสงค์และเป้าหมาย เพื่อให้บรรลุพันธกิจและความสำเร็จขององค์กร โดยมีการกำหนด หลักเกณฑ์การประเมินและกิจกรรมตัวชี้วัดต่าง ๆ สอดคล้องกับตำแหน่งและภาระงาน [4] (สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการ ครูและบุคลากรทางการศึกษา, 2564) และสอดคล้องกับแนวคิดของ [12] ชวนพิศ ศิลาดะ และมาเรียม นิลพันธ์ (2561) ได้สรุปสมรรถนะและตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูโรงเรียนมาตรฐานสากล ประกอบด้วย สมรรถนะที่ 1 การออกแบบหลักสูตร (การออกแบบการเรียนรู้) สมรรถนะที่ 2 การจัดการเรียนรู้ การส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ด้วยเทคนิคการสอนที่มีประสิทธิภาพ มีจำนวนตัวบ่งชี้ 8 ตัวบ่งชี้ สมรรถนะที่ 3 การประเมินผู้เรียน สมรรถนะที่ 4 การใช้ข้อมูล สารสนเทศเทคโนโลยีและการพัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และสมรรถนะที่ 5 การทำงานเป็นทีม สอดคล้องกับ ผลการวิจัยของ [7] สุพรรณิการ์ สุททหลวง (2565) ได้วิจัยการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการ เรียนรู้เชิงรุกโดยใช้กระบวนการชี้แนะและการเป็นพี่เลี้ยง สำหรับครูประถมศึกษา ผลการใช้หลักสูตร พบว่า กลุ่มเป้าหมายที่มีความประสงค์เข้าร่วมโครงการ จำนวน 35 คน พบว่า หลังเข้าร่วมกิจกรรมตามหลักสูตรฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะ การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้กระบวนการชี้แนะและการเป็นพี่เลี้ยง สำหรับครูประถมศึกษา ทั้ง 3 ครั้ง สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ [26] ประทีปทิพย์ พรไวยยา (2564) ได้วิจัยการพัฒนา หลักสูตรเสริมสร้างความรู้ความสามารถของครูในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมของผู้เรียนตาม แนวคิดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23 ผลการวิจัยพบว่า ครูที่เข้าร่วมการ ทดลองใช้หลักสูตรที่พัฒนาขึ้นมีความสามารถในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมของผู้เรียน ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80 ที่ตั้งไว้

4. ผลการประเมินหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ พบว่า ในภาพรวมมีความเหมาะสมในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะหลักสูตรที่สร้างขึ้นเป็นไปตามแนวคิดของการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมทางหลักสูตรและการเรียนรู้ [14] มาร์ต พัฒนา (2563) ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ 1) การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานสำหรับออกแบบนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้ 2) การพัฒนานวัตกรรมหลักสูตร และการจัดการเรียนรู้ต้นแบบและตรวจสอบคุณภาพ 3) การทดลองใช้นวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์จริงและขยายผล และ 4) การประเมินประสิทธิผลของนวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้และปรับปรุงให้สมบูรณ์ และเป็นไปตามแนวคิดกระบวนการประเมินหลักสูตรมาจากการสอบถามความคิดเห็นของครูที่มีต่อหลักสูตร ด้านปัจจัยนำเข้า (Input) กระบวนการ (Process) ผลผลิต (Product) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดรูปแบบการประเมินแบบ CIPP Model เป็นรูปแบบที่มีการประเมินที่ละด้านตามลำดับจากการประเมินบริบท การประเมินปัจจัยนำเข้า การประเมินกระบวนการ และการประเมินผลผลิต [13] (Stufflebeam & Zhang, 2017) และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ [4] สุพรรณิการ์ สุททหลวง (2565) ได้วิจัยการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้กระบวนการชี้แนะและการเป็นพี่เลี้ยงสำหรับครูประถมศึกษา ผลการวิจัย พบว่า ผลประเมินความคิดเห็นของครูที่มีต่อหลักสูตร ด้านปัจจัยนำเข้า กระบวนการ ผลผลิต พบว่า ครูมีความคิดเห็นต่อหลักสูตรในภาพรวมว่ามีความเหมาะสมในระดับมาก

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

หลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ มี 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหา 4) การนำหลักสูตรไปใช้ 5) สื่อและแหล่งเรียนรู้ 6) การวัดและประเมินผล ผลการทดลองใช้หลักสูตร พบว่า สมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน เท่ากับเป็นร้อยละ 74.50 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่ตั้งไว้ และผลการประเมินหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ ภาพรวม มีความเหมาะสมในระดับมากและมีข้อค้นพบองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ ดังนี้ การพัฒนาครูโดยใช้หลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ ควรดำเนินการชี้แจงทำความเข้าใจ ใช้การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์และเป็นกัลยาณมิตร ร่วมกับการนิเทศติดตามอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ ควรมีการสังเกตชั้นเรียน (Classroom Observation) จัดกิจกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) เพื่อให้ครูได้การไตร่ตรองสะท้อนคิด (Reflective) ใช้การให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) และรับฟังหรือเสนอความคิดเห็นในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ดังภาพ



ภาพที่ 2 แสดงหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1.1 ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า ครูมีความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านทักษะการจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน มากที่สุดดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรส่งเสริมให้ครูได้เพิ่มพูนความรู้และประสบการณ์ดังกล่าว โดยจัดโครงการหรือกิจกรรมเสริมในสถานศึกษา แนะนำแหล่งความรู้ที่สามารถให้ครูได้พัฒนาในด้านนี้เพิ่มเติม

1.2 ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า ความเหมาะสมขององค์ประกอบของหลักสูตรต่ำที่สุดคือ วิธีการนำหลักสูตรไปใช้ ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรดำเนินการมีการชี้แจงทำความเข้าใจ โดยสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ เป็นกัลยาณมิตร จัดเตรียมสถานที่ สื่อ วัสดุที่ในการอบรม วิทยากรที่มีความรู้ความสามารถให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ให้มากที่สุด มีการนิเทศติดตามอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ

1.3 ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 3 พบว่า สมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน คิดเป็นร้อยละ 74.50 เมื่อเทียบกับเกณฑ์การประเมินวิทยฐานะ อยู่ในระดับ ครูชำนาญการพิเศษ ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรดำเนินการส่งเสริมให้มีหลักสูตรการพัฒนาสมรรถนะครูให้ผ่านเกณฑ์การประเมินวิทยฐานะในระดับที่สูงขึ้น

1.4 ครูมีความคิดเห็นต่อหลักสูตรด้านกระบวนการของหลักสูตรในระดับต่ำที่สุด ดังนั้น หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรดำเนินการจัดกิจกรรมส่งเสริมให้ครูมีความรู้ความเข้าใจและครูลงมือปฏิบัติได้จริง การสังเกตการสอนในชั้นเรียน (Classroom Observation) การไตร่ตรองสะท้อนคิด (Reflective) การให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) เสนอความคิดเห็นในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้และจัดกิจกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC)

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

งานวิจัยนี้ได้หลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ ที่สำคัญคือ มีเนื้อหาของหลักสูตรที่เหมาะสมกับการประเมินผลการปฏิบัติงาน (Performance Agreement : PA) สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับ ระดับวิทยฐานะครูชำนาญการและชำนาญการพิเศษ สำหรับประเด็นในการวิจัยครั้งต่อไปควรทำวิจัยในประเด็นเกี่ยวกับ หลักสูตรพัฒนาสมรรถนะที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับระดับวิทยฐานะครูเชี่ยวชาญและเชี่ยวชาญพิเศษ

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัย เรื่อง หลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติงาน สำหรับครูในจังหวัดชัยภูมิ สำเร็จลุล่วงด้วยดี เนื่องจากได้รับงบประมาณเพื่อสนับสนุนงานมูลฐาน (Fundamental Fund; FF) จัดสรรงบประมาณจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ประจำปีงบประมาณ 2568 ขอขอบคุณ คณะผู้บริหารและบุคลากรสำนักส่งเสริมวิชาการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ

เอกสารอ้างอิง

- [1] OECD. (2023). *OECD digital education outlook 2023: Towards an effective digital education ecosystem*. OECD Publishing.
- [2] UNESCO. (2024). *AI competency framework for teachers*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- [3] สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2558). *รายงานผลการศึกษา สถานภาพการผลิตและพัฒนาครูในประเทศไทย*. บริษัทพริกหวานกราฟฟิค.

- [4] สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา. (2564). *คู่มือการดำเนินการตามหลักเกณฑ์และวิธีการประเมินตำแหน่งและวิทยฐานะข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ตำแหน่งครู ตามหนังสือสำนักงาน ก.ค.ศ. ที่ ศธ 0206.3/ว 9 ลงวันที่ 20 พฤษภาคม 2564*. สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา.
- [5] ปิ่นประภาภรณ์ กุลสุวรรณ, & นันทรัตน์ เจริญกุล. (2560). แนวทางพัฒนาการประเมินผลการปฏิบัติงานของครู โรงเรียนบ้านบางกะปิ. *An Online Journal of Education*, 12(4), 635–649.
- [6] เพ็ญพิชชา ไชยอด. (2565). การศึกษาความต้องการและแนวปฏิบัติเพื่อส่งเสริมข้อตกลงการปฏิบัติงานของครูในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา จังหวัดตาก. [การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร].
- [7] สุพรรณิการ์ สุทธหลวง. (2565). การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้กระบวนการชี้แนะและการเป็นพี่เลี้ยงสำหรับครูประถมศึกษา. [วิทยานิพนธ์การศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร].
- [8] วราภรณ์ อาจคำไพ. (2565). การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมการเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้ตามกรอบแนวคิดความรู้ในเนื้อหาศาสตร์การสอนและเทคโนโลยี (TPACK). [วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม].
- [9] สิทธิพล อาจอินทร์. (2564). *การพัฒนาหลักสูตร*. (พิมพ์ครั้งที่ 6). โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- [10] ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2564). *การพัฒนาหลักสูตร: ทฤษฎีสู่การปฏิบัติ*. (พิมพ์ครั้งที่ 8 ฉบับปรับปรุง). ออลกราฟิก.
- [11] วารินทร์พร พันเพ็ญฟู. (2563). *สมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของนักศึกษาวิชาชีพครู*. วิทยาลัยนาฏศิลปบุรีรัมย์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.
- [12] ขวณพิศ ศิลาดเดช, & มาเรียม นิลพันธุ์. (2560). การพัฒนาสมรรถนะและตัวบ่งชี้สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูโรงเรียนมาตรฐานสากล. *วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี*, 6(2), 79–88.
- [13] Stufflebeam, D. L., & Zhang, G. (2017). *The CIPP evaluation model: How to evaluate for improvement and accountability*. Guilford Press.
- [14] มารุต พัฒนาผล. (2563). การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*, 12(1), 3–4.
- [15] พิชิต ฤทธิ์เจริญ. (2561). *หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 12). แฮสส์ ออฟ เคอร์มิส.
- [16] ชูชัย สมितिไกร. (2551). *การฝึกอบรมบุคลากรในองค์กร*. (พิมพ์ครั้งที่ 6). สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [17] อุทุมพร จามรมาน. (2543). *คู่มือการประเมินโครงการฝึกอบรม*. พิมพ์ปพลิเคชัน.
- [18] Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. The George Washington University, School of Education and Human Development.
- [19] ทิศนา แคมมณี. (2566). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 26). สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [20] สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดชัยภูมิ. (2567). *แผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567*. กลุ่มงานยุทธศาสตร์และข้อมูลเพื่อการพัฒนาจังหวัด.
- [21] บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 10). สุวีริยาสาส์น.
- [22] สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2553). *คู่มือการประเมินสมรรถนะครู* (ฉบับปรับปรุง). กระทรวงศึกษาธิการ.
- [23] วิภาวรรณ เอกวรรณง. (2560). *การพัฒนาชุดประเมินสมรรถนะวิชาชีพครูสำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู มหาวิทยาลัยราชภัฏ*. [วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์].

- [24] ดวงใจ สีเขียว และคณะ. (2565). การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมสมรรถนะการออกแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับครูประถมศึกษาในการเสริมสร้างสมรรถนะการคิดขั้นสูงของผู้เรียน. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี*, 13(1), 223–247.
- [25] เนาวรัตน์ มะลีตาเต๊ะ. (2563). การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างคุณลักษณะวิชาชีพครูด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมของครูโรงเรียนหน่วยฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา. [วิทยานิพนธ์ปริญญาคุุณบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา].
- [26] ประทีนทิพย์ พรไชยา. (2561). การพัฒนารูปแบบการเสริมสร้างสมรรถนะการวิจัยในชั้นเรียนของครูในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23. *วารสารวิชาการ สถาบันวิทยาการจัดการแห่งแปซิฟิก สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 4(1), 25–42.

อิทธิพลของภาษาต่างประเทศและการลดคุณภาพโสตทัศนสัญญาณ
ต่อการฟังหาข้อมูลภาพในการรับรู้เสียงพูดในผู้พูดภาษาไทยเป็นภาษาแม่
Effects of Foreign Language and Audiovisual Degradations
on Degrees of Visual Influence in Speech Perception Among Native Speakers of Thai

รัตนสุวรรณ ธรรมวรรณ^{1*}, และ ศุจินัฐ จิตวิริยานนท์²
Rattansuwan Rawan^{1*}, and Sujinat Jitwiriyanont²

^{1*} คณะศิลปศาสตร์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ, กรุงเทพฯ, ประเทศไทย

^{1*} Faculty of Liberal Arts, Rajamangala University of Technology Krungthep, Bangkok, Thailand

² คณะอักษรศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ, ประเทศไทย

² Faculty of Arts, Chulalongkorn University, Bangkok, Thailand

Received: March 16, 2026 Revised: July 15, 2026 Accepted: July 27, 2026

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์ ๑) เพื่อสำรวจอิทธิพลของภาษาต่างประเทศและการลดคุณภาพของสัญญาณต่อการฟังหาข้อมูลภาพในการรับรู้เสียงพูด และเพื่อสำรวจอิทธิพลของการลดคุณภาพของสัญญาณต่อ ๒) ความแม่นยำในการรับรู้ และ ๓) ระยะเวลาตอบสนอง กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้พูดภาษาไทยเป็นภาษาแม่จำนวน ๒๒ คน เข้ารับการทดสอบการรับรู้เสียงพูดด้วยการระบุเสียงพูดผ่านตัวเลือก ๕ ตัวเลือก โดยเปรียบเทียบระหว่างเสียงที่พูดภาษาแม่เป็นภาษาไทยและเสียงพูดภาษาต่างประเทศเป็นภาษาจีนกลาง โดยวัดความแม่นยำในการรับรู้จากรายการทดสอบ ๓ รูปแบบ ได้แก่ รูปแบบเสียงอย่างเดียว รูปแบบเสียงพร้อมภาพที่สอดคล้องกัน และรูปแบบเสียงพร้อมภาพที่ขัดแย้งกัน เพื่อบำรุงอัตราการเรียนรู้ข้อมูลภาพและวัดค่าระยะเวลาตอบสนองต่อเสียงพูด วิเคราะห์ค่าเฉลี่ยความแม่นยำและค่าระยะเวลาตอบสนองตามเงื่อนไขคุณภาพของสัญญาณและภาษา สถิติจากผลการทดลองพบว่า ๑) ผู้พูดภาษาไทยเป็นภาษาแม่มีระดับอิทธิพลของข้อมูลภาพในการรับรู้เสียงพูดภาษาจีนกลางสูงกว่าภาษาไทยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ๒) เมื่อพิจารณาผลของเสียงสีขาว พบว่าการเพิ่มความเข้มของเสียงสีขาวลดความแม่นยำในการรับรู้อย่างมีนัยสำคัญ ($p < .001$) ในทุกรูปแบบรายการทดสอบในภาษาจีนกลาง แต่มีนัยสำคัญเฉพาะรายการทดสอบรูปแบบเสียงพร้อมภาพที่ขัดแย้งกันในภาษาไทยเท่านั้น เมื่อพิจารณาผลของการลดความคมชัดของภาพ พบว่าไม่ส่งผลต่อความแม่นยำในการรับรู้อย่างมีนัยสำคัญ แต่สัมพันธ์กับระยะเวลาตอบสนองที่สั้นลงอย่างมีนัยสำคัญ ($p = .021$) เฉพาะในรายการทดสอบรูปแบบเสียงพร้อมภาพที่ขัดแย้งกันในภาษาจีนกลางเท่านั้น ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าการฟังหาข้อมูลภาพในการรับรู้เสียงพูดมีลักษณะยืดหยุ่นและแปรผันตามทั้งภาษาที่รับฟังและคุณลักษณะของโสตทัศนสัญญาณที่ได้รับ

คำสำคัญ: การรับรู้เสียงพูด ภาษาต่างประเทศ การลดคุณภาพโสตทัศนสัญญาณ การฟังหาข้อมูลภาพในการรับรู้เสียงพูด

* Corresponding author. Tel.: 088 260 0644

Email address: rattanasuwan.r@mail.rmutk.ac.th

DOI: 10.14456/lartsj.2026.24

Abstract

This study examined 1) the effects of foreign language and audiovisual degradation on visual influence in speech perception, and examined the effect of degradation on 2) perception accuracy, and 3) reaction time in speech perception. Participants were 22 native speakers of Thai who completed a speech identification test with 5 options, comparing their perception of speech in their native language and a foreign language (Mandarin Chinese). Perception accuracy from audio-only trials, congruent audiovisual trials, and incongruent audiovisual trials was used to calculate degrees of visual influence. Reaction time to the trials was also measured. Analyses of experimental data were conducted to examine the effect of audiovisual degradations and foreign language. Statistical analyses of the data revealed that 1) participants presented significantly lower degrees of visual influence when listening to speech in Thai compared to Mandarin Chinese. 2) White noise significantly worsened perception across all modalities in Mandarin Chinese language blocks, but did so only in the incongruent audiovisual modality for native language ($p < .001$). In terms of visual degradation, blurry visuals caused a non-significant reduction in perception accuracy and are associated with significantly shorter reaction time ($p = .021$) only in incongruent audiovisual trials in the Mandarin Chinese language blocks. This study provides proofs that a foreign language plays a role in increasing the importance of visual information and the degradation analyses suggests that perception of a foreign language is more effective without noise and visual blur.

Keywords: speech perception, foreign language, audiovisual degradation, visual influence

Introduction

Communication among humans happens countless times in a day with the purpose of establishing shared understanding between speaker and listeners, but unfortunately, when communicating through speech, a noisy environment and lower visibility of the talker's face may make speech perception less accurate. There is also evidence that listening to speech in a foreign language is less accurate than native language, and that listening to degraded speech incurs reduced perception accuracy [2-4,13] (Bidelman et al., 2020; Broersma & Scharenborg, 2010; Bsharat-Maalouf & Karawani, 2022; Schwarz et al., 2022). Speech perception is more effective when accompanied by information from the eyes than solely listening with the ears [10] (Lalonde & Werner, 2019). And with additional visual information, speech perception becomes more accurate in a degraded environment, with the help of visual cues [8-9] (Hazan et al., 2010; Hazan & Li, 2008).

One way to measure how much a person relies on eyes to perceive speech is through degree of visual influence [15] (Sekiyama & Burnham, 2008), and literature shows that this degree of visual influence varies depending on a few factors such as test language [6] (Chen & Hazan, 2009) and degradations [8-9] (Hazan et al., 2010; Hazan & Li, 2008). This means that under circumstances where a speaker of one language listens to speech in another language or is presented with degraded speech or unclear video, how much that person relies on their eyes to help perceive speech is different. The studies have been conducted in

speakers of many major languages, but none has investigated this in native Thai listeners. The findings also suggest that visual influence is flexible and context-dependent; however, it remains unclear whether the same pattern appears in Thai listeners.

To test the effect of a foreign language, Mandarin Chinese was used because it contains slightly more number of consonants than Thai, and its consistent distribution of fricative sounds across different places of articulation allows better understanding of how Thai listeners process the non-existent foreign consonant sounds (/ʃ/ and /x/). To control for the effect of foreign language, the participant reported not having learned, nor being exposed to Mandarin Chinese in their daily life.

Perception accuracy has been a backbone in speech perception studies, until recently more studies have paid increasing attention to reaction time to the speech stimuli. It is an interesting aspect to investigate as it shows whether the participants hesitate or delay time to reach a decision in the identification task. Understanding reaction time will provide additional insight into the relationship between time and language processing in humans. Previous literature found that participants responded more slowly to audiovisual stimuli of speech produced by a speaker with a face mask than to ones without a face mask [13] (Schwarz et al., 2022). Another study found slower reaction time in a categorical perception task with -5SNR condition (noise is 5dB louder than the speech) than 0SNR condition (speech and noise at equal loudness) and the noise-free condition [2] (Bidelman et al., 2020). Results from these two studies showed that reaction time to speech stimuli can be slow under a compromised environment of speech perception.

Literature reviews addressed how speech perception, to some extent, relies on visual information as it can restore accuracy in auditorily degraded speech and when the speech is in a foreign language. The influence of visual information can be measured through degrees of “visual influence”, and it varies depending on the language of the perceived speech. Visual influence studies have been conducted only in major languages, but Thai.

This study presents an elaborate methodology for the development of tools to study the role of information from the eyes on audiovisual speech perception, and it examines the effect of foreign language (Mandarin Chinese) and audiovisual degradations (white noise and a Gaussian blur) on how accurate and how fast human speech perception is under those degradation conditions.

Objectives

This study aims to: 1) examine the degree of visual influence in native Thai listeners when perceiving speech in their native language versus a foreign language (Mandarin Chinese); and 2) investigate how audiovisual degradations (white noise and Gaussian blur) affect speech perception accuracy reaction time in speech perception. The findings are expected to provide insights into how Thai speakers rely on visual information under non-optimal listening conditions.

Literature Review

1. Effect of a foreign language on speech perception

Perception of speech in a foreign language tends to be less accurate than speech in the native language. Studies found that the native phonotactic constraints influence the perception of a foreign language – that certain phonological rules allow combinations of speech sound in a particular language. This has been documented in various speech perception studies in major languages such as English, Mandarin, Spanish, and Japanese [5, 7, 9, 14, 17] (Burnham & Dodd, 2018; Davis & Kim, 2006; Hazan & Li, 2008; Sekiyama, 1997; Sekiyama & Tohkura, 1993)

2. Effect of audiovisual degradation on speech perception

Studies have also found that noise, as auditory degradation, and blur, as visual degradation, have a negative effect on perception accuracy. [3] Broersma and Scharenborg (2010) masked different kinds of noise (competing talker, speech-shaped noise, and modulated speech-shaped noise) onto speech stimuli and put those into speech identification tests. They found lower perception accuracy from noisy speech stimuli. Moreover, they found that different types of noise affect perception to different degrees. [8] Sekiyama and Burnham (2008) found that lower perception accuracy is associated with louder noise, meaning that the louder the noise gets, the lower the perception accuracy is.

Apart from noise, visual blur is also associated with lower perception accuracy. [8] Hazan et al. (2010) and [9] Hazan and Li (2008) found decreased perception accuracy from stimuli that have been masked with a Gaussian blur. To be more specific, [9] Hazan and Li (2008) manipulated visual blur using 30.2 and 45 Gaussian blurring on Adobe Premier and developed a speech identification test for speakers of English and speakers of Mandarin Chinese. The results showed decreasing mean accuracy as blur increases in both groups of participants.

3. Role of visual information on speech perception

Extra information brought in by the eyes can either reinforce perception accuracy or alter perception. A seminal study from [11] McGurk and Macdonald (1976) demonstrated that, when information from eyes and ears is incongruent, the perception can be altered. In this work, some native speakers of English participants reported ‘da’ responses that are ‘fused’ when they were presented with a visual video of a person speaking a word /ba/ but an auditory sound of the word /ga/. This phenomenon was then termed “the McGurk effect,” and it was found in speakers of other languages too. This leads to an assumption that visuals and speech are somehow integrated during the process of human speech perception. Moreover, visual information can be helpful to speech perception both when the quality of speech is uncompromised and degraded. [10] Lalonde and Werner (2019) examined the benefits of visual cues on speech perception and found significantly more accurate perception in speech trials with visual cues than speech-only trials in both detection and discrimination tasks. More interestingly, visual cues showing lip movement were contributing to significantly more accurate speech perception [13] (Schwarz et al., 2022). In contrast, visual information can be misleading when it goes against auditory information.

4. Calculation of visual influence and its flexibility

It has been clear that there is integration between auditory information and visual information in speech perception. An effort has been made to quantify how much the eyes are involved in speech perception. [17] Sekiyama and Tohkura (1993) put forward the idea of visual bias as the difference between error from audiovisual perception and error from auditory perception. Another version was proposed later by [15] Sekiyama and Burnham (2008), additionally considering the accuracy when auditory content is different (incongruent) from the visual content. This reflects a finer assessment of how much a listener relies on the eyes, as there is a comparison between helpful visuals and misleading visuals, compared to the baseline auditory content. In this study, visual influence was calculated based on perception accuracy across three modalities: audio-only (AO), congruent audiovisual ($AV_{\text{congruent}}$), and incongruent audiovisual ($AV_{\text{incongruent}}$). Following [8] Sekiyama & Burnham (2008), visual influence 1* consists of two components: visual augmentation 2* – the benefit gained from visual cues when visual and auditory cues are matched, and visual interference 3* – the perceptual disruption caused when auditory and visual information mismatch.

$$1 * \text{Visual influence} = \text{Visual augmentation} + \text{Visual interference}$$

$$2 * \text{Visual augmentation} = \%AV_{\text{congruent}} - \%AO$$

$$3 * \text{Visual interference} = \%AO - \%AV_{\text{incongruent}}$$

For example, Participant AA has an accuracy score of 75 from audio-only modality, 90 from congruent audiovisual modality, and 50 from incongruent audiovisual modality. His visual augmentation is $90 - 75 = 15$, and his visual interference is $75 - 50 = 25$. Therefore, his degree of visual influence is $15 + 25 = 40$.

Studies also showed that degrees of visual influence are flexible under different circumstances. The first factor to varying degrees of visual influence is a foreign language. [9] Hazan and Li (2008) found a significant effect of stimulus language in their speech perception study, meaning that speech in a foreign language decreases perception accuracy, compared to the native language. [6] Chen and Hazan (2009) also found that native speakers of English had significantly higher degrees of visual influence when presented with speech in Mandarin Chinese. Several precedent studies on speech perception, such as [7, 14, 17] Davis and Kim (2006), Sekiyama (1997), and Sekiyama and Tohkura (1993) also showed lower accuracy from foreign language speech, which lends support to the first factor. The second factor is degradation. Speech stimuli in noise negatively affect perception accuracy in [8] Hazan et al. (2010). The perception accuracy of noisy speech is lower than noiseless speech in both native speakers of Mandarin Chinese and native speakers of English. Consequently, this decreases the degree of visual influence.

Research Methodology

Participants

Recruitment of the participants was approved by the research ethics committee of Chulalongkorn University (Project Number 670463). Inclusion criteria include a) age of over 18, b) not diagnosed with having hearing or vision disorder, c) having normal or corrected vision, d) no report of color-blindness, e) being a

native speaker of Thai, and must not have learned Mandarin Chinese or used Mandarin Chinese on a daily basis (to control for their exposure to Mandarin Chinese language). After passing the eligibility screening, they were provided the information about the test and have given consent to take the test. There were 22 participants recruited through snowball sampling. They met the first author by individual appointment to participate in the study.

Recording of speech stimuli

Audiovisual recording of speech stimuli was performed in a quiet, well-lit room. A speaker was seated in front of a condenser microphone, a phone camera, a spotlight, and the researcher. The audio recording output had a sampling frequency of 41 kHz, and the video output was 1080HD with 30 fps. There were two speakers, one was a native speaker of Thai, and another was a native speaker of Mandarin Chinese. Each speaker read words from the list and was instructed to keep their eyes on the camera and to start uttering the word with their lips closed and finish with their lips closed.

Word list

Only stops and fricative consonants were included in the word list as testing phonemes. It is important to note that fricatives in Mandarin Chinese are distributed across different places of articulation, including where Thai lacks. In contrast, both languages share the same number of stops. These make Mandarin Chinese an effective foreign language test as it captures similarity and reflects differences in the phonology. Distractors were also added to the test to prevent participants from being able to guess what was being tested. They amounted to 25% of the trials in the study. The syllable structure of the stimuli is CV, comprising of one initial consonant and one vowel. Table 1 below presents words used in the test for both languages.

Language	Manner	Bilabial	Labiodental	Alveolar	Retroflex	Velar
Thai	Stops	[p ^h a]	-	[t ^h a]	-	[k ^h a]
	Fricatives	-	[fa]	[sa]	-	-
	Distractors	[wa] [la]				
Mandarin Chinese	Stops	[p ^h a]	-	[t ^h a]	-	[k ^h a]
	Fricatives	-	[fa]	[sa]	[ʂa]	[xa]
	Distractors	[la] [ma]				

Table 1 Testing and distractor word list in Thai and Mandarin

Stimuli composition and manipulation

Recorded words were made into testing trials and distractor trials. Each trial starts with a 500 milliseconds of fixation point in the center of the media frame to guide the participants to where the stimuli will be presented. The stimuli are played for the maximum duration of 1500 milliseconds after the fixation point disappears. Participants have 3500 milliseconds for the response period. The last part of each trial is the inter-trial interval of 500 milliseconds. Figure 1 illustrates the composition of the trials in the test.

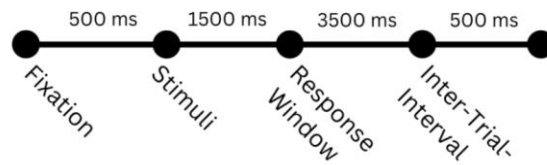


Figure 1 Composition of testing and distractor trials

Before manipulation, the auditory content of each stimulus was assured to have the same loudness. Audiovisual manipulation was adapted from [9] Hazan and Li (2008). Auditory manipulation was masking white noise of SNR -8 (noise being 8 dB louder than the speech - N1) and SNR -16 (noise being 16 dB louder than the speech - N2) to the original sound. Visual manipulation was masking the Gaussian blur of 25% (B1) and of 50% (B2) to the original video. Therefore, there are three levels for each degradation: Noise N0, N1, and N2, and Blur B0, B1, and B2. Figure 2 shows an example of a visual component under three blur conditions. Figure 3 features an example of spectrograms of speech sounds under three levels of noise conditions. Table 2 shows different degradation conditions in the test blocks.



Figure 2 Example of 3 degradation levels in visual component V/p^{ha}/

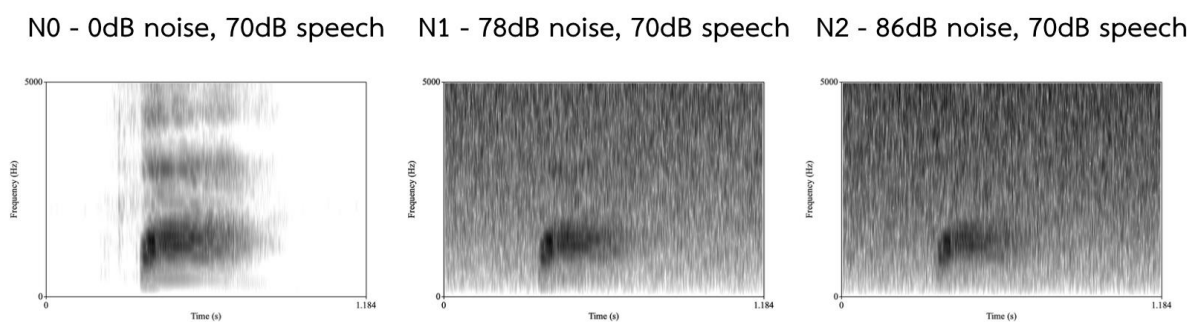


Figure 3 Example of spectrograms from 3 degradation levels in component Auditory /fa/

Degradations	Quiet (N0)	Low (N1)	High (N2)
Clear (B0)	0 SNR, 0% blur	-8 SNR, 0% blur	-16 SNR, 0% blur
Low (B1)	0 SNR, 25% blur	-8 SNR, 25% blur	-16 SNR, 25% blur
High (B2)	0 SNR, 50% blur	-8 SNR, 50% blur	-16 SNR, 50% blur

Table 2 Details on different audiovisual degradation conditions in trials in the tests

After manipulation, stimuli were re-checked to have their noise and blur in their respective conditions. Then the stimuli were incorporated into trials in the test. Audio-only trials were visually presented with a big black circle fixation point and auditorily presented with a speech component. Figure 4 illustrates the interface of the test trials from both audio-only and auditory test clocks. Congruent audiovisual trials were visually presented with a video component that matched the speech component. Incongruent audiovisual trials were visually presented with a video component that differed from the speech component in terms of labial features. There was a total of 147 trials (5 testing + 2 distractor phonemes: 63 congruent + 63 incongruent audiovisual trial + 21 audio-only trials) for the test in the Thai language and 189 trials (7 testing + 2 distractor phonemes: 81 congruent + 81 incongruent audiovisual trial + 27 audio-only trials) for the test in Mandarin Chinese language.

Test task

The test was developed in Psychopy Builder and run using Psychopy Runner [12] (Peirce et al., 2019), desktop applications commonly used in psycholinguistic studies. Speech identification test used in the study required the participants to look and listen to the trials, then identify the sound they had “heard”, according to the instructions, by clicking the answer among the options boxes provided. Options in each trial follow these criteria.

- same place of articulation, same manner of articulation (actual congruent sound)
- same place of articulation, different manner of articulation
- different place of articulation, different manner of articulation
- different place of articulation, same manner of articulation
- Other “อื่นๆ”– if options above are not what they have heard

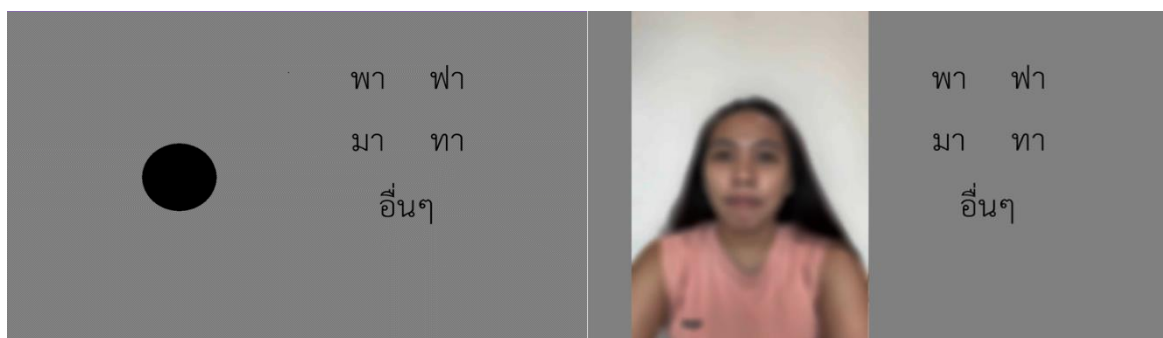


Figure 4 Interfaces of the test trial in the test blocks; Left – Audio-only, Right – Audiovisual

Orders of the test trials are randomized. Trials in the test, both testing and distractors, for the two language blocks follow the same structure mentioned earlier in **Stimuli composition and manipulation**.

Test Procedure

The test was conducted in a quiet room with the participant sitting facing the laptop running the test. They were instructed to pay attention to the laptop screen throughout the session. There were 4 main parts of the test: 1) Familiarization block, 2) Practice block, 3) Test blocks in Thai, and 4) Test blocks in Mandarin Chinese. In each part of the test, participants were accompanied by instructions and were told to carefully read the instructions before starting the block in each part. Only data from test blocks in the Thai language and in Mandarin Chinese language were analyzed. The total duration of the test was 40 minutes.

Statistical analysis

Two categories of experimental data were collected. First, perception accuracy was collected based on the response received from each participant in each test trial, and then the accuracy percentage was calculated. Second, reaction time only from a correct response was collected. This is to reflect only the successful perception. To satisfy the first objective in examining degrees of visual influence in speech perception, data on perception accuracy and reaction time from both language blocks were compared. The second objective is answered by comparing the experimental data across the three noise conditions and the three blur conditions. These comparisons were tested with an appropriate inferential statistical test, depending on statistical assumptions about their distribution and homogeneity of variance. The statistical analyses were run on RStudio. Statistical tests were performed and validated by the authors.

Results

Median, interquartile range, quartile 1 and quartile 3 of the perception accuracy percentage and reaction time are reported in Table 3. Key features of the finding include 1) lower median of accuracy percentage from congruent audiovisual trials than audio-only in native language, and 2) higher median of accuracy percentage from congruent audiovisual trials than audio-only in the foreign language.

TESTLANG	MODALITY	median	IQR	Q1	Q3
NATIVE	AO	85.00	8.52	80.95	89.47
NATIVE	AVc	44.26	27.88	28.57	56.45
NATIVE	AVi	46.77	30.48	27.59	58.06
FOREIGN	AO	52.00	15.75	46.15	61.90
FOREIGN	AVc	65.00	7.93	60.49	68.42
FOREIGN	AVi	37.66	16.13	26.92	43.06

Table 3 Median, interquartile range, quartile 1, and quartile 3 of the accuracy percentage and reaction time, grouped by stimulus language and test modalities

To examine the effect of foreign language on degrees of visual influence, accuracy from three modalities (audio-only, congruent audiovisual, and incongruent audiovisual) of the test was calculated according to the equation from [15] Sekiyama & Burnham (2008). It is worth noting that the distribution of data is not normal and the number of observations is limited; therefore non-parametric Wilcoxon Rank Sum test was used. Comparison between degrees of visual influence from test blocks in Thai and Mandarin Chinese (N =22) indicated that degrees of visual influence in native speakers of Thai were significantly lower when listening to speech in Thai (Mdn = -0.84, IQR = 7.51) than in Mandarin Chinese (Mdn = 25.3, IQR = 11.3), $p < .001$, $r = 0.87$.

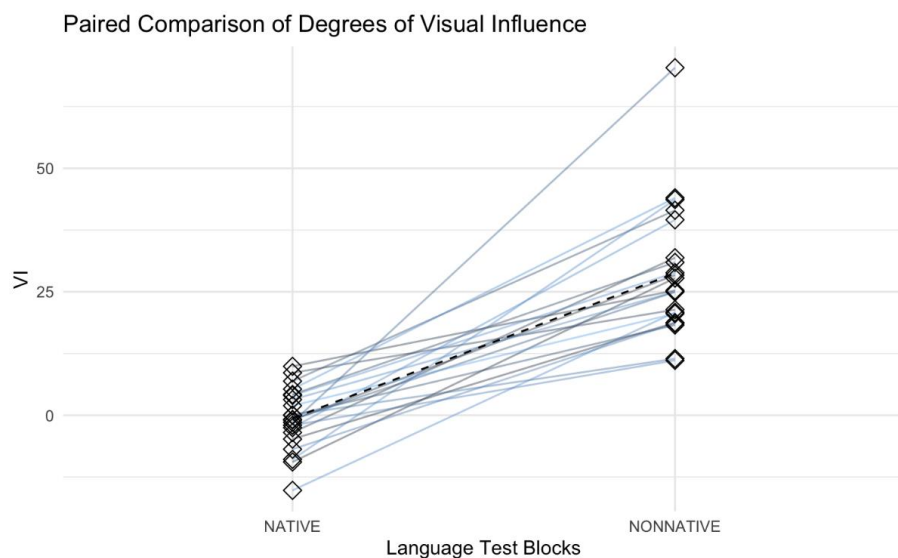


Figure 5 Paired comparison of degrees of visual influence between native speakers of Thai listening to Thai (NATIVE) and Mandarin (NONNATIVE)

This means that when listening to speech in Thai language, participants relied on their eyes significantly less than when they listened to speech in Mandarin Chinese. Additional analysis on how fast participants gave a correct response indicated that participants reacted to speech in Thai faster than in Mandarin Chinese. However, the difference is significant in audiovisual incongruent trials ($p = .011$). Despite a marginal difference ($p = .09$) being found for audio-only and a non-significant difference ($p = .48$) from congruent audiovisual trials, average reaction time in Thai language blocks is lower than in Mandarin Chinese language blocks, lending support to the prediction in the foreign/native language hypothesis.

To examine the effect of noise and blur on perception accuracy and reaction time from trials in three modalities across both languages, the Kruskal-Wallis test was administered due to the non-normal distribution of the data.

Effect of Noise on speech perception

Prediction on the effect of noise is that higher levels of noise are associated with lower perception accuracy and longer reaction time. According to the data from Thai language blocks, noise was found to

contribute to significantly lower perception accuracy ($p < .001$) in audio-only, congruent audiovisual, and incongruent audiovisual modalities. The difference was more subtle for reaction time because only the audio-only condition presented with significant difference ($p = .043$), while it was non-significant in the other two audiovisual conditions. When native speakers of Thai were presented with trials in Mandarin Chinese, noise had a significant effect ($p < .001$) on perception accuracy in all modalities. Reaction time was also found to be significantly affected by noise only in congruent audiovisual trials ($p < .001$).

Effect of Blur on speech perception

Prediction on the effect of blur is that the blurrier the visual information, the lower the accuracy percentage and the longer the reaction time it is. Data indicated no main effect of blur for accuracy in most combinations of modality and language block. The only significant difference was found in congruent audiovisual trials for Mandarin Chinese language blocks ($p = .021$). There was also no main effect of blur on reaction time, meaning that participants spent a similar amount of time no matter how blurry the visual cue was.

Discussion

On the issue of foreign language, the results indicated that when Thai participants listened to speech in Thai, they depended on visual information significantly less than when they listened to speech in Mandarin Chinese. The results are in line with other studies found in speakers of different languages [6] (Chen & Hazan, 2009). The explanation behind this can be behavioral, as when auditory information does not match what the participant has in their understanding, they resort to visual information, which is the only other available information. The results add an unprecedented finding in the area of speech perception of native Thai listeners and contribute the evidence for increased degrees of visual influence in a foreign speech to the existing literature. In this particular study, the behavior is constant across 22 participants, although not statistically powerful enough to account for the entire population of native speakers of Thai. In conclusion, the evidence supports a heightened degree of visual influence when listening to foreign speech, consistent to the previous literature.

On the issue of audiovisual degradations, white noise worsened perception accuracy in all modalities across both languages. This supports the prediction, and the results are in line with other studies [3, 8, 15] (Broersma & Scharenborg, 2010; Hazan et al., 2010; Sekiyama & Burnham, 2008).

While findings on noise aligned with the prediction for perception accuracy, findings on blur only did so in a very limited aspect. Although there is existing evidence of visual blur increasing reliance on auditory cues [7] (Hazan & Li, 2008), and the rate of the McGurk effect [16] (Sekiyama & Tohkura, 1991), there is no such strong evidence from this study. There are a few explanations for why blur does not cause a significant difference. First, it is very likely that Thai-speaking participants were relying heavily on auditory information, and it was informative enough to decide without additional help from visual information. Large significance values ($p = .517$ for native, $p = .68$ for foreign) from Thai language and Mandarin Chinese language blocks imply that visual information of any blur does not affect how accurate the perception was. Second, it could be due to very short visual input of lip movement. Studies in the past used VCV syllable

structure (such as “aba” or “aga”), while this study used CV syllable structure. This limited visual cue was probably deemed not to significantly contribute to the perception, thus not making a significant difference, regardless of how clear or how blurry that visual cue is.

The lack of statistical significance in reaction time may be due to the nature of the test. The task may be simple and repetitive enough for participants to become familiar with and ultimately spend a similar amount of time on the trials. Another explanation is that they were instructed to answer as fast as they could; as a result, the reaction time difference became very similar across testing conditions.

It is also worth highlighting that the only significant difference in reaction time by blur was found in congruent audiovisual trials in Mandarin Chinese ($p = .021$). This means that the blurrier the visual cues are, the longer the time it takes to respond. The explanation behind this could be the acoustic difference of Mandarin Chinese speech sounds. Hearing something similar to a native sound but with a slight difference can trigger the listener to have the native sound representation, but since it is not ideal enough, it could take a longer time to decide on what sound is before finally thinking that it is a sound in their native language, according to the Perceptual Assimilation Model [1] (Best, 1995). This explanation is sensible when considering that no significant difference in reaction time was found for stimuli in native language blocks, as all speech stimuli are Thai.

Conclusion

This study investigates the role of eyes in speech perception across native and foreign languages. In line with the first objective, aiming to investigate the effect of native and foreign languages on degrees of visual influence during speech perception, the results show that native speakers of Thai rely more on visual information when perceiving foreign speech (Mandarin Chinese) than their native language. This is reflected in significantly higher degrees of visual influence when listening to Mandarin Chinese. Addressing the second objective, which focuses on the effect of white noise and Gaussian blur on perception accuracy and reaction time, the findings reveal that noise makes a significant difference in perception accuracy in both languages, while blur does not. For reaction time, the difference was not significant, possibly due to the nature of the participants. Analysis of blur does not indicate a significant difference in perception accuracy or reaction time. It shows that low variability in reaction time from both language blocks aligns with lower reliance on visual information during speech perception. Moreover, the acoustic similarity of a foreign language gives support to why the reaction time is only significant when listening to speech in Mandarin Chinese.

Considering the findings from this study, this means that the speech perception of Thai listeners is affected by foreign speech in the same manner as speakers of other major languages in past studies. This study also contributes additional evidence that auditory degradation has a tremendous effect on perception accuracy, but visual degradation might not play as important a role in audiovisual speech perception.

Recommendation for Further Studies

1. Given a small number of participants in the study, the results could not account for the entire population of native speakers of Thai. A larger scale of study, including equally collecting data in participants with a balanced demographic background, is needed.
2. This study uses a single syllable in a trial, which partly reflects the nature of human speech perception. More sophisticated materials that involve more semantic content can better examine the issue as they better reflect the nature of conversation. Moreover, speech babble or ambient noise can be used to simulate a more realistic listening environment.

List of References

- [1] Best, C. (1995). A direct realist view of cross-language speech perception. In W. Strange (Ed.), *Speech perception and linguistic experience: Issues in cross-language research* (pp. 171–204). York Press.
- [2] Bidelman, G. M., Bush, L. C., & Boudreaux, A. M. (2020). Effects of noise on the behavioral and neural categorization of speech. *Frontiers in Neuroscience*, 14, 153. <https://doi.org/10.3389/fnins.2020.00153>
- [3] Broersma, M., & Scharenborg, O. (2010). Native and non-native listeners' perception of English consonants in different types of noise. *Speech Communication*, 52(11), 980-995. <https://doi.org/10.1016/j.specom.2010.08.010>
- [4] Bsharat-Maalouf, D., & Karawani, H. (2022). Bilinguals' speech perception in noise: Perceptual and neural associations. *PLOS ONE*, 17(2), e0264282. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0264282>
- [5] Burnham, D., & Dodd, B. (2018). Language-general auditory-visual speech perception: Thai-English and Japanese-English McGurk effects. *Multisensory Research*, 31(1–2), 79–110. <https://doi.org/10.1163/22134808-00002590>
- [6] Chen, Y., & Hazan, V. (2009). Developmental factors and the non-native speaker effect in auditory-visual speech perception. *The Journal of the Acoustical Society of America*, 126, 858-865. <https://doi.org/10.1121/1.3158823>
- [7] Davis, C., & Kim, J. (2006). Audio-visual speech perception off the top of the head. *Cognition*, 100(3), B21-31. <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2005.09.002>
- [8] Hazan, V., Kim, J., & Chen, Y. (2010). Audiovisual perception in adverse conditions: Language, speaker and listener effects. *Speech Communication*, 52(11), 996-1009. <https://doi.org/10.1016/j.specom.2010.05.003>
- [9] Hazan, V., & Li, E. (2008, September). *The effect of auditory and visual degradation on audiovisual perception of native and non-native speakers* [Paper presentation]. INTERSPEECH 2008, Brisbane, Australia.
- [10] Lalonde, K., & Werner, L. A. (2019). Infants and Adults Use Visual Cues to Improve Detection and Discrimination of Speech in Noise. *J Speech Lang Hear Res*, 62(10), 3860-3875. https://doi.org/10.1044/2019_jslhr-h-19-0106

- [11] McGurk, H., & Macdonald, J. (1976). Hearing lips and seeing voices. *Nature*, 264(5588), 746-748.
<https://doi.org/10.1038/264746a0>
- [12] Peirce, J., Gray, J. R., Simpson, S., MacAskill, M., Höchenberger, R., Sogo, H., Kastman, E., & Lindeløv, J. K. (2019). PsychoPy2: Experiments in behavior made easy. *Behavior Research Methods*, 51(1), 195-203. <https://doi.org/10.3758/s13428-018-01193-y>
- [13] Schwarz, J., Li, K. K., Sim, J. H., Zhang, Y., Buchanan-Worster, E., Post, B., Gibson, J. L., & McDougall, K. (2022). Semantic cues modulate children's and adults' processing of audio-visual face mask speech. *Frontiers in Psychology*, 13, 879156. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.879156>
- [14] Sekiyama, K. (1997). Cultural and linguistic factors in audiovisual speech processing: The McGurk effect in Chinese subjects. *Perception & Psychophysics*, 59(1), 73-80. <https://doi.org/10.3758/BF03206849>
- [15] Sekiyama, K., & Burnham, D. (2008). Impact of language on development of auditory-visual speech perception. *Dev Sci*, 11(2), 306-320. <https://doi.org/10.1111/j.1467-7687.2008.00677.x>
- [16] Sekiyama, K., & Tohkura, Y. (1991). McGurk effect in non-English listeners: few visual effects for Japanese subjects hearing Japanese syllables of high auditory intelligibility. *J Acoust Soc Am*, 90(4 Pt 1), 1797-1805. <https://doi.org/10.1121/1.401660>
- [17] Sekiyama, K., & Tohkura, Y. i. (1993). Inter-language differences in the influence of visual cues in speech perception. *Journal of Phonetics*, 21(4), 427-444. [https://doi.org/10.1016/S0095-4470\(19\)30229-3](https://doi.org/10.1016/S0095-4470(19)30229-3)

ข้อมูลทั่วไปของวารสารศิลปศาสตร์ มทร.กรุงเทพ

วารสารศิลปศาสตร์ มทร.กรุงเทพ รับต้นฉบับบทความที่ไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ไหนมาก่อน และไม่อยู่ในระหว่างการพิจารณาของวารสารอื่นเป็นอันขาด ทั้งนี้ ในขั้นตอนการส่งบทความ ผู้แต่งต้องตรวจสอบ และปฏิบัติตามข้อกำหนดของวารสารฯ และบทความอาจถูกส่งคืนให้กับผู้แต่งกรณีไม่ปฏิบัติตามข้อกำหนดทั้งหมด

ประเภทของบทความที่ตีพิมพ์ มี 2 ประเภท คือ

บทความวิจัย (Research Article) เป็นบทความที่เป็นผลงานต่อเนื่องจากงานวิจัย หรือสกัดมาจากงานวิจัย บทความประเภทนี้ เป็นบทความที่ประมวลสรุปกระบวนการวิจัย ให้มีความกระชับและสั้น จะต้องมีการเรียบเรียงให้ได้ตามเกณฑ์มาตรฐานของวารสาร หรือคณะกรรมการประเมิน

บทความวิชาการ (Academic Article) เป็นงานเขียนวิชาการที่มีการวิเคราะห์ประเด็น ตามหลักวิชาการ โดยมีการสำรวจวรรณกรรม และวิเคราะห์อย่างเป็นระบบเพื่อสนับสนุน จนสามารถสรุปผลการวิเคราะห์ในประเด็นนั้นได้ โดยรูปแบบของบทความวิชาการ จะประกอบด้วย การเกริ่นนำที่แสดงเหตุผล หรือที่มาของประเด็นที่ต้องการอธิบาย หรือวิเคราะห์ กระบวนการอธิบาย หรือวิเคราะห์ และบทสรุป มีการอ้างอิงบรรณานุกรมที่ครบถ้วนและสมบูรณ์

เปิดรับบทความ

ด้านศิลปศาสตร์ และสังคมศาสตร์ ดังนี้

1. เปิดรับบทความภาษาไทย ด้านภาษา การศึกษา และการสอน อุตสาหกรรมบริการ ศิลปะ ศิลปวัฒนธรรม การออกแบบผลิตภัณฑ์ เทคโนโลยีทางการศึกษา สังคมวิทยา มานุษยวิทยา พัฒนาสังคม จิตวิทยาและการแนะแนว การส่งเสริมสุขภาพ บริหารธุรกิจ
2. เปิดรับบทความภาษาต่างประเทศ คือ ภาษาอังกฤษ ภาษาจีน และภาษาญี่ปุ่น เฉพาะด้านภาษา การศึกษา และการสอน โดยมีบทความเป็นภาษาไทย และภาษาอังกฤษ

รูปแบบ และเกณฑ์ต้นฉบับวารสาร: วารสารศิลปศาสตร์ มทร.กรุงเทพ

1. ผู้ส่งบทความต้องสมัครสมาชิกในระบบ
2. เรื่องที่ส่ง ต้องเป็นบทความวิจัย หรือบทความวิชาการ ที่ไม่เคยตีพิมพ์ที่ไหนมาก่อน หรืออยู่ระหว่างรอพิจารณาจากวารสารอื่น
3. ต้นฉบับ ต้องมีเนื้อหาที่สมบูรณ์ พิมพ์หน้าเดียว ขนาด A4 พิมพ์ด้วย MS-Word รูปแบบอักษร ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ ใช้ฟอนต์ TH SarabunPSK ขนาด 14 pts พิมพ์แบบเสมอนหน้า-หลัง (Justified) ตั้งค่านำกระดาษดังนี้ ซ้าย บน ขวา และล่าง เท่ากับ 2.5 เซนติเมตร ตามแบบฟอร์ม
4. ประเภทผลงานมี 2 ประเภท
 - บทความวิจัย (Research Article)
 - บทความวิชาการ (Academic Article)
 - 4.1 บทความวิจัย มีความยาว 10-15 หน้า มีหัวข้อตามลำดับดังนี้
 - ชื่อเรื่อง (Title): ทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ
 - ชื่อผู้แต่ง (Author) และหน่วยงาน (Institution): ทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ
 - บทคัดย่อ (Abstract): ทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ ความยาวไม่เกินประมาณ 300 คำ
 - คำสำคัญ (Keywords): ไม่เกิน 5 คำ เรียงลำดับความสำคัญ โดยวางไว้ท้ายบทคัดย่อ รวมถึง Abstract และ Keywords ภาษาอังกฤษ ต้องสอดคล้องกับภาษาไทย

- บทนำ (Introduction): นำเสนอความสำคัญ ที่มาของปัญหาวิจัย และสาระสำคัญจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- วัตถุประสงค์การวิจัย (Objectives): ต้องมีความประชับ และชัดเจนสอดคล้องกับการศึกษาวิจัย
- การทบทวนวรรณกรรม (Literature Review): อธิบายให้ตรงประเด็นในเนื้อหาของบทความรวมทั้งมีการอ้างอิงในเนื้อหาอย่างถูกต้อง
- ระเบียบวิธีวิจัย (Methodology): อธิบายรายละเอียดวิธีการศึกษาให้กระชับ และเป็นขั้นตอน รวมทั้งกลุ่มตัวอย่าง การเก็บรวบรวมข้อมูล วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล
- ผลการวิจัย (Results): ข้อค้นพบ อาจมีตาราง แผนภูมิ หรือภาพประกอบ ควรมีคำอธิบายที่ชัดเจน และพิมพ์แยกจากเนื้อหาของบทความ
- การอภิปรายผล (Discussion): อธิบายเหตุผลที่ได้จากการศึกษา แสดงความเชื่อมโยงกับสมมติฐาน (ถ้ามี)
- บทสรุป (Conclusion): สรุปผลที่ได้จากการศึกษาวิจัย ข้อเสนอแนะ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ และการนำไปใช้ในอนาคต

- กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgement) (ถ้ามี)
- การอ้างอิง (References): ตามหลักเกณฑ์ APA 7th edition

4.2 บทความวิชาการ มีความยาว 5-10 หน้า นำเสนอประเด็นทางวิชาการที่ค้นคว้าได้จากเอกสารวิชาการทั่วไป สามารถถอดแทรกความเห็นของผู้เขียนได้บนพื้นฐานของการอ้างอิงทางวิชาการ ประกอบด้วย

- ชื่อเรื่อง (Title): ทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ
- ชื่อผู้แต่ง (Author) และหน่วยงาน (Institution): ทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ
- บทคัดย่อ (Abstract): ทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ ความยาวไม่เกินประมาณ 300 คำ
- คำสำคัญ (Keywords): ไม่เกิน 5 คำ เรียงลำดับความสำคัญ โดยวางไว้ท้ายบทคัดย่อ รวมถึง Abstract และ Keywords ภาษาอังกฤษ ต้องสอดคล้องกับภาษาไทย
- บทนำ (Introduction): นำเสนอความสำคัญ ที่มาของปัญหาวิจัย และสาระสำคัญจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- การทบทวนวรรณกรรม (Literature Review): อธิบายให้ตรงประเด็นในเนื้อหาของบทความรวมทั้งมีการอ้างอิงในเนื้อหาอย่างถูกต้อง
- สรุป (Conclusion): สรุปผลที่ได้ ข้อเสนอแนะ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ และการนำไปใช้ในอนาคต
- การอ้างอิง (References): ตามหลักเกณฑ์ APA 7th edition

5. การส่งต้นฉบับ ส่งผ่านระบบทาง Website เท่านั้น

6. การตรวจแก้ไข และยอมรับการตีพิมพ์

- 6.1 การติดต่อผู้แต่งเพื่อการตรวจแก้ไข ตอบรับ/ปฏิเสธการตีพิมพ์ จะกระทำผ่านระบบ โดยมีการแจ้งเตือนไปทางอีเมล (E-mail)
- 6.2 บทความจะได้รับการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ หลากหลายสถาบัน อย่างน้อย 3 ท่าน
- 6.3 กองบรรณาธิการขอสงวนสิทธิ์ในการพิจารณาตีพิมพ์

7. เนื้อหาบทความวิจัย หรือบทความวิชาการ เป็นความรับผิดชอบของผู้แต่ง

8. ลิขสิทธิ์บทความวิจัย หรือบทความวิชาการเป็นของวารสารศิลปศาสตร์ มทร.กรุงเทพ

รูปแบบการเขียนอ้างอิงในเนื้อหา และเอกสารอ้างอิง

รูปแบบการเขียนอ้างอิงในเนื้อหา (In-text citation) และเอกสารอ้างอิง (Reference) APA 7th edition

1. การอ้างอิงในเนื้อหา (In-text citation)

1.1 การอ้างอิงแบบนาม-ปี (author-date citation system)

1) ผู้แต่ง 1 คน

ภาษาไทย	ชื่อ/สกุล/(ปี) หรือ (ชื่อ/สกุล,ปี)
ภาษาอังกฤษ	สกุล/(ปี) หรือ (สกุล,ปี)
ตัวอย่าง	ประสาร เปรมะสกุล (2565) หรือ (ประสาร เปรมะสกุล, 2565) Gehlhar (2021) หรือ (Gehlhar, 2021) กระทรวงการต่างประเทศ กรมสารนิเทศ (2565) หรือ (กระทรวงการต่างประเทศ กรมสารนิเทศ, 2565)

2) ผู้แต่ง 2 คน

ภาษาไทย	ชื่อ/สกุลและ ชื่อ/สกุล/(ปี) หรือ (ชื่อ/สกุลและ/ชื่อ/สกุล,ปี)
ภาษาอังกฤษ	สกุล/and/สกุล/(ปี) หรือ (สกุล/&/สกุล,ปี)
ตัวอย่าง	เดชฤทธิ์ มณีธรรม และธนบรรณ ตะทิว (2563) หรือ (เดชฤทธิ์ มณีธรรม และธนบรรณ ตะทิว, 2563) Haynes and Gilbert (2020) หรือ (Haynes & Gilbert, 2020)

3) ผู้แต่ง 3 คน ขึ้นไป

ภาษาไทย	ชื่อ/สกุลและคณะ/(ปี) หรือ (ชื่อ/สกุลและคณะ,ปี)
ภาษาอังกฤษ	สกุล/et al/(ปี) หรือ (สกุล/et al.,ปี)
ตัวอย่าง	ชนิษฐา นันทบุตร และคณะ (2563) หรือ (ชนิษฐา นันทบุตร และคณะ, 2563) Daniel et al. (2020) หรือ (Daniel et al., 2020)

1.2 เอกสารที่นำมาอ้างอิงมากกว่าสองแหล่งข้อมูล ให้เขียนเรียงตามลำดับตัวอักษร

(พนม คล้ายยา, 2565; พิรพัฒน์ ชาญคงแก้ว และอัครเดช เตียวพานิช, 2564; ศิริพงศ์ เตียวพิพิธพร, 2565)
(Bendoni, 2020; Chaffey & Ellis-Chadwick, 2019; Harris, 2017)

1.3 การอ้างอิงจากข้อมูลจากแหล่งข้อมูลระดับทุติยภูมิ

1) การอ้างอิงหน้าข้อความ

ภาษาไทย	ชื่อ/สกุล/(ปี)/อ้างอิงในชื่อ/สกุล/(ปี) ...
ภาษาอังกฤษ	สกุล/(ปี)/as cited in/สกุล/(ปี) ...
ตัวอย่าง	สุวัจน์ ธีรุต (2560) อ้างอิงใน ยุทธนา พงษ์พิริยะเดช (2561)... Guo et al. (2020) as cited in Doydee et al. (2022)...

2) การอ้างอิงท้ายข้อความ

ภาษาไทย	...(ชื่อ/สกุล,ปี)/อ้างอิงในชื่อ/สกุล,ปี)
ภาษาอังกฤษ	...(สกุล,ปี)/as cited in/สกุล,ปี)
ตัวอย่าง	...(สุวัจน์ ธีรุต, 2560 อ้างอิงใน ยุทธนา พงษ์พิริยะเดช, 2561) ...(Guo et al., 2020 as cited in Doydee et al., 2022)

1.4 การอ้างอิงจากบทสัมภาษณ์

ภาษาไทย	ชื่อผู้ถูกสัมภาษณ์/นามสกุล/(การสื่อสารระหว่างบุคคล,/วัน/เดือน/ปี) หรือ (ชื่อผู้ถูกสัมภาษณ์/นามสกุล,/การสื่อสารระหว่างบุคคล,/วัน/เดือน/ปี)
ภาษาอังกฤษ	อักษรย่อชื่อผู้ถูกสัมภาษณ์/สกุล/(personal communication,/เดือน/วัน/ปี) หรือ (อักษรย่อชื่อผู้ถูกสัมภาษณ์/สกุล,/personal communication,/เดือน/วัน/ปี)
ตัวอย่าง	วิไลพร เลิศมหาเกียรติ (การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 พฤษภาคม 2566) หรือ (วิไลพร เลิศมหาเกียรติ, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 พฤษภาคม 2566) P. William (personal communication, May 12, 2023) (P. William, personal communication, May 12, 2023)
หมายเหตุ	การเขียนอ้างอิงจากบทสัมภาษณ์ กรณีไม่มีการเผยแพร่เป็นสาธารณะให้เขียนอ้างอิงใน เนื้อหาเท่านั้น โดยไม่ต้องใส่เป็นรายการเอกสารอ้างอิงท้ายเรื่อง

1.5 การอ้างอิงข้อมูลกรณีที่ไม่มีการเขียน

1) กรณีเป็นบทความในหนังสือ/ บทความในวารสาร/สารานุกรม

ภาษาไทย	เกษตรกรรม (2563) หรือ (เกษตรกรรม, 2563)
ภาษาอังกฤษ	Preschool Prep (2010) หรือ (Preschool Prep, 2010)

2) กรณีที่เป็นชื่อหนังสือ รายงาน ชื่อเว็บไซต์ ให้ใช้ชื่อเรื่องเขียนแทนในตำแหน่งชื่อผู้แต่งพิมพ์ด้วยตัวอักษรเอน

ภาษาไทย	ไขข้อข้องใจ การบ้านยังจำเป็นสำหรับเด็กยุคใหม่หรือไม่? (2562) หรือ (ไขข้อข้องใจ การบ้านยังจำเป็นสำหรับเด็กยุคใหม่หรือไม่?, 2562)
ภาษาอังกฤษ	Interpersonal Skill (2019) หรือ (Interpersonal Skill, 2019)

1.6 การอ้างอิงราชกิจจานุเบกษา

ตัวอย่าง	...(พระราชบัญญัติการปฏิบัติราชการทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. 2565, 2565) พระราชบัญญัติการปฏิบัติราชการทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. 2565 (2565)...
หมายเหตุ	การอ้างอิงราชกิจจานุเบกษาท้ายข้อความในเนื้อหาให้ใช้ชื่อกฎหมายและตามด้วยปี

2. เอกสารอ้างอิงท้ายบทความ

2.1 หนังสือทั่วไป

รูปแบบ	ผู้แต่ง./ (ปีพิมพ์)/ชื่อเรื่อง/(พิมพ์ครั้งที่ 2 เป็นต้นไป)/สำนักพิมพ์.
ผู้แต่ง 1 คน	ประสาร เปรมะสกุล. (2565). <i>วัคซีนหยุดโควิด-19</i> . ธนอรุณการพิมพ์. Santrock, J. W. (2020). <i>Essentials of life-span development</i> . (6th ed.). McGraw-Hill Education.
ผู้แต่ง 2 คน	สุภาภรณ์ เตังไตรสรณ์, และนริสา รัตนเลิศ. (2563). <i>การตรวจคัดกรองสุขภาพตาเด็ก</i> . โรงพยาบาลสงขลานครินทร์. Stein, L. M., & Hollen, C.J. (2021). <i>Concept-based clinical nursing skill: Fundamental to advanced</i> . Elsevier.

ผู้แต่ง 3-20 ให้ใส่ทุกคน

นนทพัทธ์ ศรีกำเหนิด, พรพิมล อยู่ประเสริฐ, อุมพร แสงคำ, และสุภาพ ศรีวงษา.
(2561). เส้นด้ายเหลือใช้ในงานอุตสาหกรรมสิ่งทอเพื่อส่งเสริมงานหัตถกรรมการ
ทอผ้าขาวม้า จังหวัดราชบุรี: *Yarn waste in the textile industry to
promote handwork loincloth in Ratchaburi*. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
กรุงเทพ.

Chen, B., Xue, Y., Jing, H., Wang, X., Zhu, P., Hao, w., Li, M.,
& Gao, Y. (2023). Effectiveness of Chinese medicine formula
Huashibaidu granule on mild COVID-19 patients: A prospective,
Non-randomized, controlled trail. *Integrative Medicine Research*,
12(2023), 1-8. <https://www.elsevier.com/locate/imr>

ผู้แต่ง 21 คนขึ้นไป ใส่ชื่อ 19 คนแรก และใช้ , ... ตามด้วยชื่อคนสุดท้าย

Ittiwut, C., Mahasirimongkol, S., Srisont, S., Ittiwut, R., Chockjamsai, M.,
Durongkadech, P., Sawaengdee, W., Khunphon, A., Larpadisorn, P.,
Wattanapokayakit, S., Wetchaphanphesat, S., Arunotong, S.,
Srimahachota, S., Pittayawonganon, C., Thammawijaya, P., Khongphattayanayothin,
A., Kerr, S. J., Sutdan, D., Doungngern, P.,
... Shotelersuk, V. (2022). Genetic basis of sudden death after COVID-19
vaccination in Thailand. *Heart Rhythm*. 19(11), 1872-1877.
<https://www.reader.elsevier.com>

ผู้แต่งที่เป็นสถาบัน

กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2565). *การประเมินระบบ
การผลิตครูในประเทศไทย*. สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.

หนังสือแปล

คริสเตียน, ไบรอัน. (2562). *ปัญญา-มนุษย์-ประดิษฐ์: เมื่อความเป็นมนุษย์ถูกท้าทายใน
ยุคแห่ง AI*. (ที่ปรกร วุฒิพิทยามงคล, ผู้แปล). ซอลท์ พับลิชชิง.

บทความในหนังสือ

สุรพันธ์ สิทธิสุข. (2563). การสัมภาษณ์ประวัติ. ใน *วิทยา ศรีมาดา (บรรณาธิการ),
การสัมภาษณ์ประวัติและตรวจร่างกาย* (หน้า 1-7). โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

E-book

ณัฐศักดิ์ บุญมี. (2560). *พลศาสตร์องค์วิจัย*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย
เกษตรศาสตร์. <https://www.2book.com>

วารสาร

- จักรกฤษณ์ พิเดช. (2563). ผลของการฝึกพลัยโอเมตริกที่มีต่อความแข็งแรงและพลังของกล้ามเนื้อส่วนบนในนักกีฬาวอลเลย์บอลชาย. *สุขศึกษา พลศึกษาและสันทนาการ*, 46(2), 35-45.
- Khaonark, R., Kala, S., & Chatchawet, W. (2020). Preception in breastfeeding of postpartum mothers with newborns hospitalized in neonatal intensive care unit. *Songklanagarind Journal of Nursing*, 40(1), 30-44.
- จริยา อินทรศรี. (2564). กระบวนการส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้สูงอายุกับผู้ดูแลในการปรับปรุงสิ่งแวดล้อมภายในและภายนอกบ้านของผู้สูงอายุจังหวัดร้อยเอ็ดและจังหวัดเลย. *วารสารศูนย์อนามัย*, 9(15), 1-14. <https://doi.org/10.14456/rhpc9j.2021.1>
- Pitithanabodee, N. (2020). Systematic searching: practical ideas for improving results. *Journal of Information Science*, 38(4), 105-107. <https://doi.org/10.14456/jiskku.2020.24>

วิทยานิพนธ์

- สนธยา หลักทอง. (2562). การพัฒนาโมเดลการฝึกอบรมแบบผสมผสานตามหลักการนำตนเองเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการรู้ดิจิทัลสำหรับครูในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. [วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- นพฤทธิ์ พรหมลิ่ง. (2564). การควบคุมอุณหภูมิในตู้อบสับปะรดปัตตาเวียด้วยการให้ความร้อนแบบเหนี่ยวนำ = The temperature control in the smooth cayenne pineapple incubator with induction heating. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี. <http://sutir.sut.ac.th:8080/jspui/handle/123456789/9381>
- Shuangging, W. (2021). A comparative study of reporting verbs used Between bachelor's theses and master's theses by Chinese English majors. (Master's thesis). Suranaree University of Technology. <http://sutir.sut.ac.th:8080/jspui/handle/123456789/8940>

หนังสือพิมพ์

- พรประไพ เสือเขียว. (2566, 1 พฤษภาคม). ประเพณีสงกรานต์ “พระแก้วดอนเต้า” ศรีท้าวใหญ่ในภาพสะท้อนสรวงหลวง. *เดลินิวส์*, หน้า 4.
- ก้อนเมฆเล่าเรื่อง. (2566, 27 เมษายน). สร้างสรรค์สื่อจิตสาธารณะสำหรับเยาวชน. *เดลินิวส์ออนไลน์*. <http://dailynews.co.th/articles/1800666/>

เว็บไซต์

- กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม กรมควบคุมมลพิษ. (2566). ข้อมูลตรวจวัดคุณภาพอากาศจากสถานีตรวจวัดคุณภาพอากาศอัตโนมัติ (PM10) พื้นที่ทั่วประเทศ. <https://www.data.go.th/organization/pcd>
- European Environment Agency. (2023). *Pollution*. <https://www.eea.europa.eu/en/topics/in-depth/pollution>

ขั้นตอนการจัดทำวารสารศิลปศาสตร์ มทร.กรุงเทพ

1. ผู้แต่งสมัคร และส่งบทความ

1).ไฟล์ word 2).ไฟล์ pdf 3). แบบรับรองสิทธิ์ผ่านระบบออนไลน์

2. กองบรรณาธิการคัดกรองบทความเบื้องต้น (7 วัน)

ไม่ผ่านเกณฑ์

ผ่านเกณฑ์

3. กองบรรณาธิการพิจารณาบทความ (7 วัน) (ออกเอกสารตอบรับบทความไว้พิจารณา)

ผู้แต่งปรับ
แก้ไข

4. ส่งให้ผู้ประเมินพิจารณาบทความ (21 วัน)

5. แจ้งผลการประเมินบทความแก่ผู้แต่ง

6. ผู้แต่งปรับแก้บทความ (14 วัน)

7. กองบรรณาธิการพิจารณาบทความที่ปรับแก้

8. กองบรรณาธิการพิจารณาก่อน ตอรับ-ปฏิเสธ การตีพิมพ์

9. กองบรรณาธิการตอบรับการตีพิมพ์



Vol. 8 No. 2

<https://so02.tci-thaijo.org/index.php/larts-journal/index>

วารสารศิลปศาสตร์ มทร.กรุงเทพ

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

เลขที่ 2 ถนนนางลิ้นจี่ แขวงทุ่งมหาเมฆ เขตสาทร กรุงเทพมหานคร

10120

lartsjournal@mail.rmutk.ac.th

โทรสอบถามได้ที่ 02 287 9600 ต่อ 2115